DEVIL MAY CR NGDOM HEARTS III · HIDETAKA MIYAZAKI · FROMSOFTWARE · ADVANCE WARS

GTM

MARZO 2019 - # 039

EL ORGULLO DE UN
LOBO HERIDO

—LA MUERTE ES EL COMIENZO—

SEKIRO
SHADOWS
DIE
TWICE

MEJOR REVISTA
2018
PREMIOS DEVUEGO

GTM

NÚM. 39 - MARZO 2019

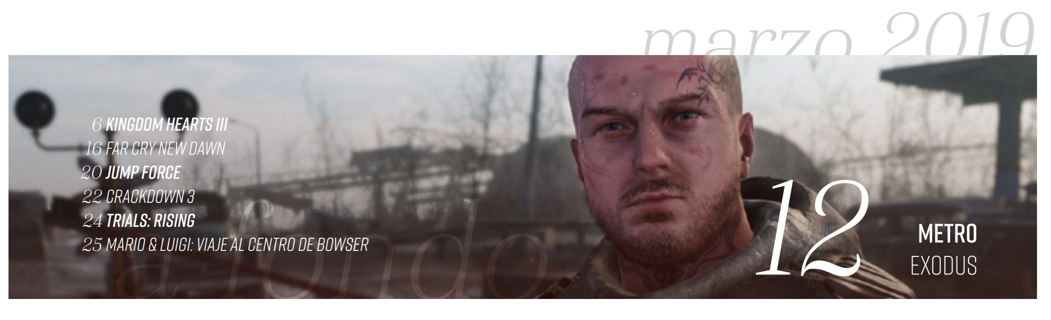


DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
EDITORA
MARTA GARCÍA VILLAR
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
LEVEL UP!
JUAN PEDRO PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
REDACCIÓN
ÁNGELA MONTAÑEZ
DANIEL ROJO
FERNANDO BERNABEU
GEMMA BALLESTEROS
INOCENCIO ESPEJEL
JUAN C. SALOZ
MARC ARAGÓN
MIGUEL ARÁN
RAMÓN MÉNDEZ
ROBERTO PINEDA
SERGIO C. GONZÁLEZ
COLABORAN
ADRIÁN SUÁREZ
ALBERTO VENEGAS
ALEJANDRO REDONDO
BRUNO SOL
CARLOS FORCADA
JUAN MONTES
JULIÁN PLAZA
JOSÉ ÁLAMO
LAURA LUNA
PAZ BORIS
RAFA DEL RÍO
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
HELENA "AREIDOLIA"
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
JOSÉ "YUKARO"
SERGIO MELERO
SELENE "YUE" MIZUKIRZ
CORRECCIÓN
BORJA RUETE
MARTA GARCÍA VILLAR
SERGIO C. GONZÁLEZ
LOGÍSTICA Y SOPORTE
RAMIRO DÍEZ

ISBN: 978-84-949741-5-1
DEPÓSITO LEGAL: M-9115-2019
PORTADA: SEKIRO
PRIMERA EDICIÓN: MARZO 2019

IMPRESO EN MADRID

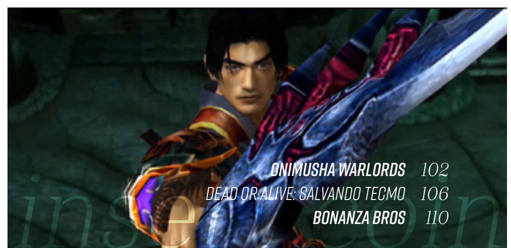
marzo 2019

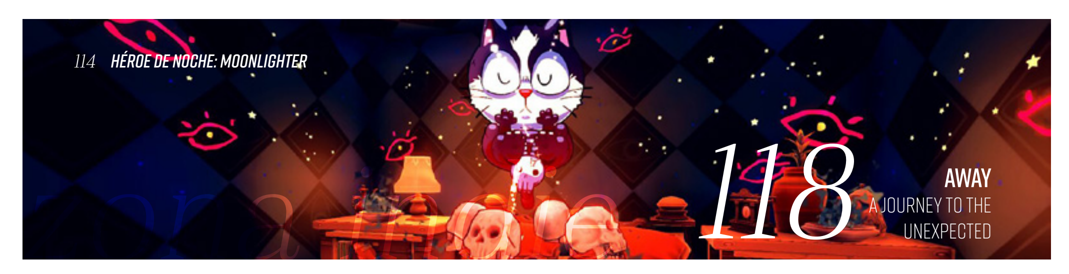


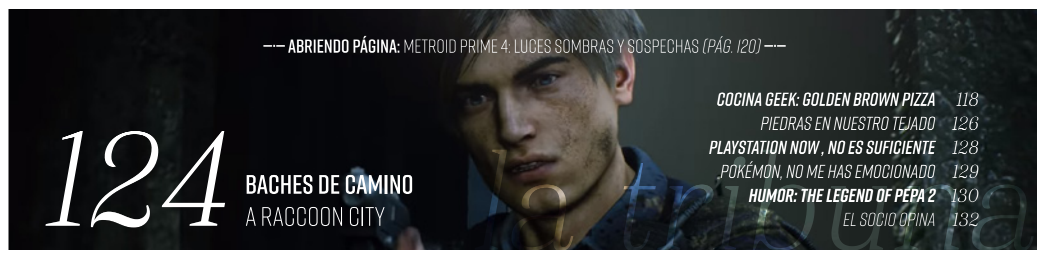






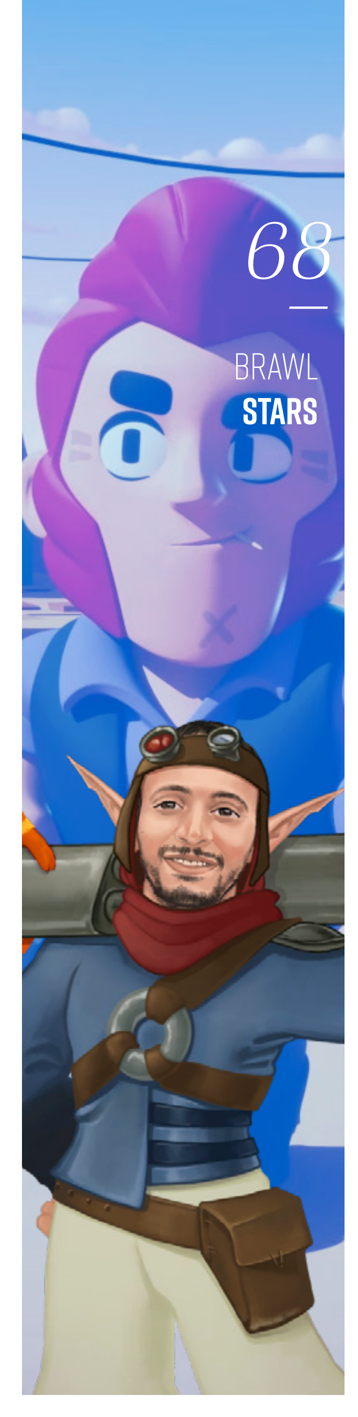












MARTA GARCÍA VILLAR

@Nelvalay

EDITORA

...

Amante de *Final Fantasy IX*, apasionada de los trabajos de Hayao Miyazaki e incombustible soñadora. Adora el arte, la divulgación, la enseñanza... ¡y el color naranja!

—

Puedes leerle también en:

Revista Manual

BORJA RUETE

@borjaruete

REDACTOR JEFE

...

Nuestro paladín de la ortografía y férreo miembro del Credo de la Gramática. Borja es periodista, habla japonés y practica la brujería. En la redacción, se le conoce como «el pelaso».

—

Puedes leerle también en:

Meristation

ALEJANDRO REDONDO

@aleredondor

COLABORADOR

...

Aventurero empedernido y amante de los RPG. Alejandro posee las cualidades perfectas que cualquier periodista debe tener y además le apasiona el mundo del *marketing* y del desarrollo móvil.

—



FERNANDO BERNABEU

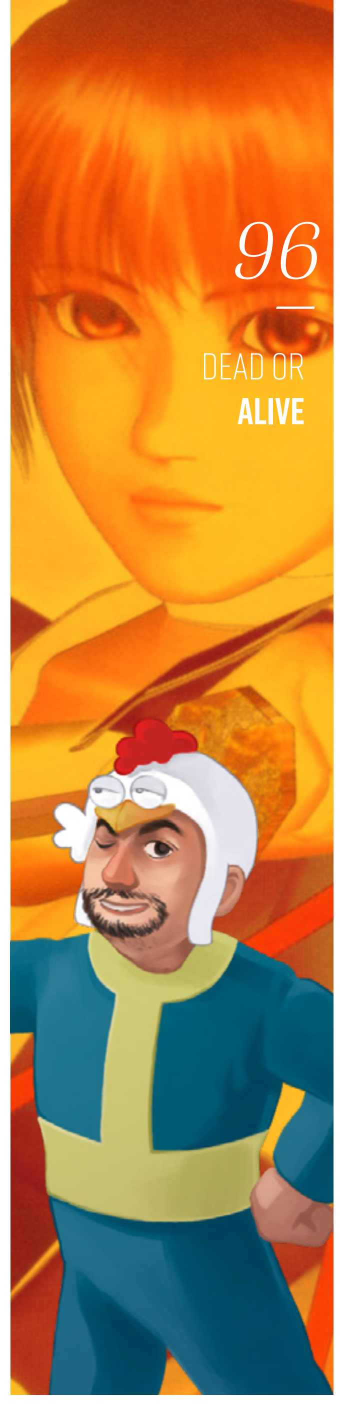
@HipervinQlo

REDACTOR

...

Uno de nuestros mayores expertos en Nintendo dentro del equipo. Acompañado de su 3DS, se forma para aprender todo sobre la localización de videojuegos.

—



JAVIER BELLO

@Javi_B_C

RESPONSABLE «INSERT COIN»

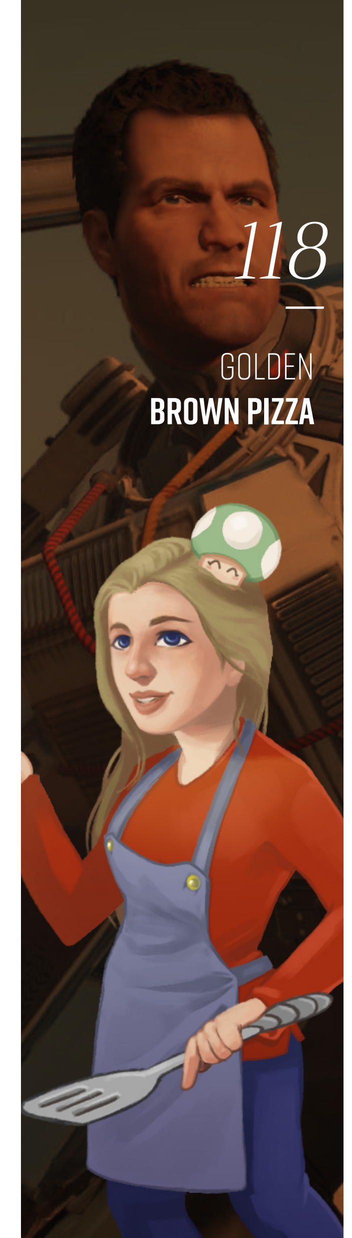
...

Nuestro legendario 'hombre pollo', es uno de los miembros más veteranos de la redacción y un auténtico todoterreno. No solo despliega sus amplios conocimientos retro cada vez que tiene ocasión, sino que también diseña y monta piezas multimedia.

—

Le puedes escuchar en:

Marca Player DX



GEMMA BALLESTEROS

@cocina_geek

COLABORADORA

...

Vitalidad, energía y positivismo emanan de Gemma. Pone su alma en todo lo que hace y compagina su canal de YouTube con las maravillosas recetas que te traemos cada mes.

—

Síguela en YouTube:

Cocina con Gemma

Cocina Geek

EDITORIAL

Gracias por todo, Reggie



POR JUAN TEJERINA

Reginald "Reggie" Fils-Aimé se marcha. Como titularía un conocido medio anglosajón *«His body is no longer ready»*, y uno no puede sino sentir una extraña mezcla de **gratitud** y **tristeza** ante el adiós de uno de los iconos del videojuego más queridos y respetados dentro de la industria. De aquella trifuerza conformada por Satoru Iwata, Shigeru Miyamoto y Reggie Fils-Aimé, tan sólo nos queda (y no sé por cuánto tiempo) el padre de Mario.

El neoyorkino se retira con apenas 57 años. Una edad formidable a la que muchos querríamos poder dar un paso atrás y **vivir de verdad** tras una vida de trabajar. Se marcha entre aplausos y **con la admiración unánime** de todo el sector. Con el respeto de amigos y rivales. Se marcha como un héroe, como muy pocos podrían hacerlo hoy en día. Y eso, desde mi perspectiva como responsable de un proyecto infinitamente más pequeño, **me parece encomiable**. Miro a Reggie y pienso: ¿conseguiré yo retirarme así cuando llegue el momento? Reggie no era sólo el presidente de Nintendo America, era amigo de todos **y un referente** en cuanto a las cualidades que deberían exigírsele a un buen director.

No quisiera escribir estas líneas **sin hablar de su trayectoria**, porque es francamente sorprendente, **inspiradora** y ayuda a comprender mejor a uno de los mejores directivos que ha conocido esta industria. La historia de Reggie merece ser abarcada desde el momento en que sus padres se conocieron. Ambos miembros de familias militarizadas que, en aquellos años, estaban enfrentadas dentro de la problemática social, política y militar que **asolaba al pueblo de Haití.** Se conocieron, se enamoraron

y **pusieron sus vidas en peligro** al comenzar una relación que podría acabar con ellos. De hecho, tuvieron que escapar a los Estados Unidos de América **para dejar ese peligro atrás**, asentarse en Nueva York y dejar atrás su pasado para formar una familia juntos.

Aprendieron inglés y consiguieron trabajos con los que poder sustentar su proyecto vital. La madre de Reggie consiguió un puesto como dependienta de una joyería e incluso llegó a convertirse en la responsable de ventas hasta su propia jubilación. Por su parte, su padre se hizo maquinista. Pronto nacería Reggie, en el seno de una familia tan humilde como esta.

El joven Reggie era **la única persona de color** en su clase, perteneciente a una familia de clase media. No tardó en notar las diferencias culturales entre él y sus compañeros, pero Reggie tenía algo muy especial: **su inteligencia**. A los doce años, estudiaba libros de nivel universitario sobre química. Sin embargo, en algún punto, decidió que no quería dedicarse a la ciencia y —en su lugar— optó por estudiar economía y negocios. Seguramente movido por **un imperioso sentido del pragmatismo** de cara a su propio futuro.

Tras una exitosa carrera en la Universidad de Cornell, Reggie consiguió exceder en Marketing y Ventas hasta alcanzar unos resultados muy altos. Sin tan siquiera estar graduado, **fue aceptado en un proyecto de gestión de marca dentro de P&G** (Procter & Gamble) a pesar de ser un programa dirigido en exclusiva a candidatos de MBA.

Destacó tanto en la división de bebidas y comida de P&G, que no tardó en ganarse **un puesto en Pizza Hut**, donde aprendió a trabajar con gran velocidad y adaptarse a los cambios que sufría, de manera constante, el sector de la restauración. Después **tuvo un cambio de aires** y dio el salto a la MTV, donde aprendió mucho acerca de la interacción con el público y de entender a tus consumidores. A los mandos de VH1, Reggie profundizó en el sector del entretenimiento y de las relaciones con el público. Fue entonces, tras dos años —y luego de salvar VH1 del cierre— cuando **fue buscado** para ofrecerle un puesto en las filas de la Gran N.

Sería en el E3 del año 2004 cuando Reggie se presentaría al mundo y se convertiría en el icono que es hoy en día. Con una espectacular aparición, se presentó al mundo con la inolvidable frase «Me llamo Reggie, me gusta patear culos, me gusta quedarme con los nombres y nos gusta hacer juegos».

Su carisma, enfoque y manera de hacer las cosas de cara al público le granjearon el apodo de «*Regginator*» (en honor a Terminator). Y así, Reggie se convirtió en una sensación en internet gracias a su buen hacer.

Sin embargo, tras las cámaras, el trabajo de Reggie en Nintendo **siempre ha sido ejemplar**. Su carrera está plagada por apuestas de éxito de cara a la inclusividad y diversidad cultural de la propia Nintendo. Al poco de entrar, fue Reggie quien advirtió un primer problema: el enfoque de Nintendo se centraba exclusivamente en niños y adolescentes. Su experiencia en anteriores puestos de trabajo le habían enseñado muchas cosas, y entre ellas, **Reggie sabía que a las niñas también les gustaban los videojuegos.** Y a los adultos. Así, Nintendo abrió sus miras a todos los niveles para dejar de enfocarse en niños y aspirar a ser **la compañía familiar que presumía ser**.

Quisieron ser la primera compañía de videojuegos en incluir mujeres en su marketing, así como gente mayor. Esto supuso el nacimiento de lo que se conocería como las *Touch Generations* que nacería con Nintendo DS y continuaría con Wii. ¿Quién no recuerda los exitosos *Nintendogs*, *Brain Training* y demás? Reggie tiene **mucho que decir** acerca de cómo consiguió diversificar a la gran compañía nipona. El resto de su historia la conocemos todos hasta el día que decidió anunciar su retirada.

Sin embargo, me gustaría destacar su figura como líder. Su manera de hacer —y saber hacer— su función. Y es que Reggie no era sólo un ejemplo hacia su equipo, sino también de cara al público y la industria.

Reggie **ha sabido proyectar una imagen** afable, desenfadada, enérgica y entusiasta. Una imagen que, dada su posición, acababa siendo la imagen de la propia Nintendo. Y es que un director no sólo dirige, sino que ejerce una posición política muy importante. Sabedor de que el público asociaría su imagen a la compañía, Reggie ha sabido ser un presidente **ejemplar** durante todo su mandato.

Ahora nos dice adiós y diré que puedo imaginar **la gran carga que ha llevado a sus espaldas** durante todos estos años. Descansa, Reggie, has conseguido hacer de Nintendo algo muy único. Algo que, aún hoy, sigue influyendo en las dinámicas de todo este sector que tanto amamos. ■

CRÍTICA

KINGDOM **HEARTS III**

POR **MARTA** GARCÍA VILLAR

PLAYSTATION 4 · XBOX ONE

Hubo un tiempo en el que carecer de internet en casa me hacia atesorar en la memoria de mis consolas el recuerdo de **incontables partidas** de mis *RPGs* favoritos. A veces volvía a ellas para revivir cinemáticas que se habían anidado en el corazón de una adolescente que estaba empezando a conocerse. Otras veces solo cargaba algunas para volver a sentir el abrazo de piezas musicales que no me dejaban marchar o la **emoción frenética de batallas** pasadas que siempre merecería la pena luchar y revivir.

Uno de aquellos lugares a los que siempre regresaba no requería cargar nada, pues acercarme a él era tan fácil como seleccionar **Nueva partida** en una pantalla en la que un muchacho mascaba una espina de pescado mientras sus pies desnudos se hundían en la orilla del mar. Nubes negras, mensajes crípticos que parecían destellos oníricos y una caída en la que **el cielo, la tierra y el mar** se unían en místicos turquesas y atardeceres. Los profundos ojos azules de tres amigos y una bella voz femenina que cantaba a un futuro que no le asustaba en absoluto. Retazos de un sueño inexplicable que me atraía una y otra vez y que me marcaría para siempre.

Al igual que muchos de vosotros, **he esperado bajo el mismo cielo el destino de *Kingdom Hearts*** a través de *cliffhangers* que me encogían el corazón y entregas que no hacían más que abrir puertas que no acababan de cerrarse del todo. He sabido amar bajo el atardecer de un reloj a nuevos personajes con los que no esperaba empatizar, he reavivado mi ilusión desde una tierra de partida y **he albergado dudas** como todo aquel que siente que espera demasiado algo valioso. Hoy, sin embargo, sé que puedo darle tranquila la mano a aquella niña de 2002 que veía en bucle un *opening* que le entusiasmaba. Hoy sé que **la espera hasta *Kingdom Hearts III* ha merecido la pena.**



KINGDOM HEARTS III

—

Desarrolla: Square Enix
Distribuye: Koch Media
Precio: 64,95€
Lanzamiento: 29 de enero de 2019
Textos: Castellano
Voces: Inglés, Japonés



CUSTODIO DE UNA LUZ **QUE BRILLA CON FUERZA**

Kingdom Hearts III se convierte en un **fabuloso parque de atracciones** que desarrolla antiguas fortalezas en combate y abruma con un despliegue artístico y técnico sin precedentes.

Impacto y emoción contenida. El **recuerdo de lágrimas** que no pude reprimir y el ceño fruncido ante ciertas lagunas y *deus ex machina* que no pude ignorar. La serenidad del agradecimiento por una experiencia anhelada y el poso agridulce ante la pregunta «¿y ahora qué?». La asimilación de todo un **arco final rico en imágenes** memorables y los últimos suspiros agitados por unas batallas en las que un desafío asumible no había sido capaz de rivalizar con el frenesí. La misma sonrisa agridulce y satisfecha que me reconciliaba con todos los créditos finales de la saga y..., de repente, más incógnitas, **más ilusión** y más teorías e hipótesis que compartir y debatir con mis amigos.

Todas estas emociones me acompañaron en los últimos compases de *Kingdom Hearts III* y guardaron el recuerdo satisfecho de una aventura **tan esperada como aprovechada**. Atrás quedaba ya una experiencia de juego que había resultado abrumadora a nivel visual, disfrutable en su exploración y frenética en sus combates. La trama del buscador de la Oscuridad llegaba a su fin y Sora, que había crecido a mi lado, me demostraba que aún podía llegar a sorprenderme.

Permitidme, pues, que empiece por el final, ya que no fue hasta una vez terminado *Kingdom Hearts III* cuando me di realmente cuenta de hasta qué punto su experiencia de juego había supuesto **un carrusel emocional.** Más allá del componente de cariño que podía albergar hacia una saga tan importante en mi vida, guardaba la sensación de haber podido pasear por una feria para detenerme en distintos puestos, probar distintas atracciones y sentir distintos estímulos.

Animaciones bravas y mágicas

La estética es lo primero que captamos, la primera impresión sensorial que nos acerca a emitir un juicio sobre nuestra percepción de la belleza. En mi caso, este paseo por el parque reconoció un pensamiento que se repitió varias veces a lo largo del juego: **«¡Qué bien le ha sentado el cambio de motor a *Kingdom Hearts III*!»**. Según palabras de Tetsuya Nomura, el paso de Luminous a Unreal Engine 4 fue una decisión que influyó en la demora del juego, sí, pero nos ha dejado una mejora considerable en la definición de unos **niveles más amplios y detallados**, así como un trabajo de animación soberbio. Sora, Donald y Goofy adecúan sus texturas y su luminosidad a cada uno de los mundos de Disney y Pixar que recorren y el juego nos brinda, en muchas ocasiones, unas **cinemáticas de estética inolvidables**. La imagen de la nieve flotando sobre Elsa en Arendelle o el brillo azulado de los ojos de Sora bajo el sol del Caribe serán solo dos de todo un conjunto de detalles que recuerdo con un especial deleite.

Otro aspecto formal y técnico que valoré especialmente fue la **fluidez de las transiciones** y la percepción de estabilidad de los *fps* jugando con el modo gráfico por defecto en la versión de PS4, algo que, irónicamente, no sucedía si optaba por el Modo Estable que los fijaba a 30*fps*, pero que acababa incurriendo en unas caídas considerables. Por otro lado, no podría olvidar jamás que mi goce estético, como siempre, no se detuvo solo en lo visual, sino que trascendió hasta llegar a la evocadora banda sonora. En este título, la compositora **Yoko Shimomura ha recuperado con nuevas fuerzas** numerosos *leitmotivs* recurrentes (las nuevas versiones del tema de Aqua o de «Dearly Beloved» resultan sobrecogedoras), pero también se ha adecuado con soltura a las nuevas atmósferas de los mundos Disney: su sensibilidad es palpable desde el feroz tema de batalla del Caribe o el sereno trino de los pájaros que acompañan los descubrimientos de Rapunzel en Corona, Por supuesto, sus emblemáticos coros, órganos e incluso tintes de *rock* albergan la promesa de un conjunto de **batallas finales apoteósicas** en todo su conjunto.

Choque de llaves espada

¿Batallas finales? Sí, no puedo negar que me han parecido realmente memorables, tanto por el diseño de los enemigos como por el despliegue artístico que las acompañaba. Enlazar este recuerdo me señala que quizá sea momento, entonces, de detenernos en una nueva atracción de atracciones, ya que el sistema de combate de *Kingdom Hearts III* merece un recorrido donde **no faltan las luces novedosas** y la recuperación de antiguos comandos. En primer lugar, he de confesar que al jugar esta entrega me sucedió algo que no puedo obviar: el modo Normal me suscitó la sensación de vivir **batallas poco desafiantes**, incluso si ignoraba el orden recomendado en la exploración de los mundos.

Aun así, en comparación con entregas anteriores, siento que, en esta ocasión, se nota el esfuerzo de aprovechar lo mejor de todas ellas sin descuidar un buen **cúmulo de novedades.** El modo Acróbata de *Dream Drop Distance* viene acompañado por una mayor **variedad de comandos** heredados de *Birth by Sleep*, por lo que el jugador es libre de escoger hasta qué punto desea activar determinadas situaciones: ataques combinados entre Sora y sus compañeros, transformaciones de la llave espada o las novedosas atracciones. Todo esto permite un despliegue dinámico en unas batallas donde **no falta la variedad de mecánicas** y donde, en ocasiones, esta se adaptarán a los niveles de los mundos Disney: ¿luchar surcando los cielos con Baymax?, ¿en el fondo del mar?, ¿controlando un robot de juguete estilo *mecha*?, ¿batallas y asaltos navales? Nunca lo hubiese dicho, pero en ocasiones he llegado a sentir que en este juego **todo parecía posible.**

A pesar de que los personajes vuelven a flotar en exceso en el aire, el amplio abanico de ataques y combos aéreos prácticamente desde el principio suple la posible carencia de estabilidad. Esta variedad también se aprecia en las distintas **transformaciones de la llave espada**: el uso de variopintas armas como garras, lanzas o pistolas también me ha hecho disfrutar de mi propia combinación de ataques personalizados en una novedad que resulta tan grata como la inclusión de las atracciones. Este nuevo comando nos permite subir a bordo de distintos mecanismos durante un tiempo limitado para dar buena cuenta de grupos de enemigos. Si bien las primeras veces que lo utilicé me encontré con **la diversión de los tiovivos o las aguas bravas,** reconozco que en algún momento el aluvión de comandos que utilizar ha llegado a saturarme, motivo por el cual le agradecí al sistema la posibilidad de alternarlos y dibujar el combate a mi gusto.



DIRECTOR

TETSUYA NOMURA

...

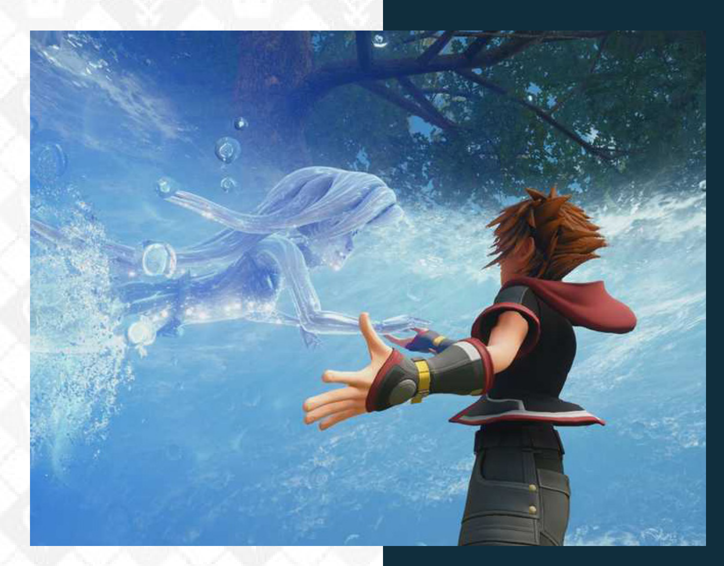
Vinculado a Square desde principios de los noventa como diseñador de personajes, Nomura es el reconocido director de toda la saga *Kingdom Hearts*

—

"La imaginación no solo implica ideas: también se puede manifestar, y eso es lo que queremos con KH3. Me gustaría que todos 'se sumergieran' y experimentaran a fondo su mundo"

—

El primer gran trabajo de Tetsuya Nomura en Square fue la responsabilidad del diseño del bestiario de *Final Fantasy V* (1992)



"THIS MIGHT BE A GOOD SPOT TO FIND SOME INGREDIENTS!"

Los portafortunas, los minijuegos del Reino Clásico o las recetas de Minichef son algunos de los **colecciones que harán las delicias** de los completistas más devotos

A bordo de barcos y naves

En este anhelado periplo por un parque temático no solo he desafiado los límites de mi contemplación ni de mi acero, sino que también **he caminado hasta perderme** en recónditos pasadizos y he navegado buscando límites al mar o las estrellas, algo que ha ayudado a enriquecer un *post-game* menos ambicioso que en anteriores entregas. Los mundos de *Kingdom Hearts III* crecen **ricos en detalles** y con una amplitud sin precedentes, ya que encuentran en **la verticalidad de sus escenarios** un componente que engrandece la experiencia y gracias al cual me he encontrado escalando los rascacielos de San Fransokyo con la sensación de que **el cielo estaba al alcance** de una esta viajera de mundos. Una amplitud que también se manifiesta, y con creces, en mundos como el Caribe, donde las profundidades marinas albergan numerosos secretos y donde **mi barco era mi tesoro** y mi dios, la libertad que semejante mapa me ofrecía.

Si bien siempre le agradecí a *Kingdom Hearts II* el dinamismo de su estupendo sistema de combate, también le reproché unos mundos vacíos en aquella época, mundos que con los que no sentía que aprovechara todo el potencial que la primera en-

"HE LLEGADO A SENTIR QUE EN *KINGDOM HEARTS III* TODO PARECÍA POSIBLE"

trega sí había sido capaz de ofrecer. En esta ocasión, tantos años después, **todo en *Kingdom Hearts III* es más grande y más luminoso**, por lo que se nos ofrece un crecimiento a la altura. La búsqueda de los minijuegos del reino Clásico y, sobre todo, de los recónditos portafortunas han revitalizado mi paseo por los mundos, ya que, **cámara en mano**, la caza opcional de estos mágicos elementos me ha resultado un auténtico disfrute como exploradora.

Por otra parte, he de confesar que nunca he sido muy devota admiradora de todas las implicaciones de la **nave Gumi,** pero reconozco el soberbio trabajo que esta tercera entrega ha hecho con uno de sus elementos más representativos: si el Leviatán en el Caribe me regaló el mar, mi querida nave Gumi me **brindó una odisea espacial** con la que soñaba en 2002. Por último, he de señalar que, si bien el mundo de Winnie the Pooh y sus habituales minijuegos no han captado tanto mi interés en esta ocasión, **la cocina con Minichef** también ha sido para mí uno de esos pequeños detalles que marcan la diferencia.



Tiovivo narrativo

Kingdom Hearts III me ha confirmado que Tetsuya Nomura no puede esconder su talento como arquitecto de imágenes y escenas: el **efecto impactante** de muchas de las secuencias del juego aún resuena en mi corazón cuando recuerdo un arco final en el que todas las tramas abiertas de los anteriores títulos de la saga confluyen para brindarnos **emociones en cascada** y prácticamente sin respiro.

Aun así, no puedo evitar recordar también la amargura de ver que el engarce de esas mismas escenas flaquea y **se debilita con un ritmo desequilibrado.** Tras un prólogo muy breve que se adentra de lleno en la acción a diferencia de en entregas anteriores y un sosegado paseo por los mundos, llegamos a un tramo final en el que tengo la sensación de estar viendo un espectáculo de fuegos artificiales: **la emoción me invade a raduales**, pendiente de belleza e impacto, pero todo transcurre tan rápido que mi corazón acaba sobresaltado sin tiempo a procesar los matices de todo.

Y es que el interés porque todas las tramas de la saga tengan su momento de gloria motiva que el juego acabe mostrando algunos *deus ex machina,* así como pequeñas lagunas en un guion que, pendiente de cerrar puertas, **se pierde en pequeños giros sobre sí mismo**. No obstante, y a mi parecer, la emotividad del fondo es lo suficientemente fuerte como para subsanar los desequilibrios de la forma, aunque eso no signifique que estos permanezcan ocultos e invisibles.

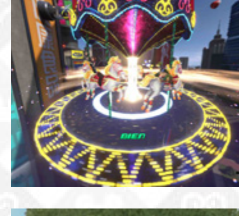
Tras finalizar este viaje siento que he añadido **un ocaso de recuerdos**, luces y custodios a mi historia personal con la saga. El recuerdo de la niña que pulsaba Nueva Partida para revivir esas secuencias de poderosa emoción resucita cuando me sorprendo buscando en el teatro de cinemáticas aquellos momentos imborrables que me ha regalado el título tras tantos años de espera. Ellos me acompañan en la sensación de que **la puerta a un nuevo mundo está entornada** y no cerrada, así como en una idea ante la cual sonrío: la saga ha evolucionado y madurado hasta el punto en el que no necesita ya la dependencia de *Final Fantasy*, de quien tanto aprendió y de quien ya ha soltado la mano. ***Kingdom Hearts*** podría dormir en el brillo de un atardecer o **podría seguir caminando sola con fuerza.** Y no os puedo engañar: sueño con esto último.

"LA PUERTA A UN NUEVO MUNDO ESTÁ ENTORNADA Y NO CERRADA"

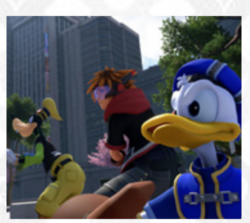


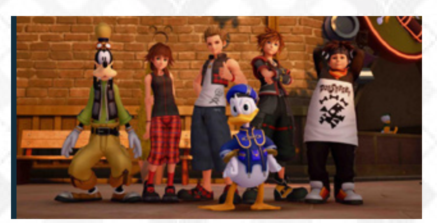
Imágenes del juego













METRO EXODUS

Desarrolla: 4A Games
Distribuye: Deep Silver
Precio: 64,95€
Lanzamiento: 15 de febrero de 2019
Textos: Castellano
Voces: Castellano

CRÍTICA

METRO **EXODUS**

POR **ALEJANDRO**CASTILLO

◆◆◆◇◇

PS4 · XBOX ONE · PC

Es innegable caer preso de la expectación, sobre todo cuando te toca la fibra sensible. Le ocurre a cualquiera independiente del medio, ya sean los apasionados por Abraham Mateo, los locos del circo futbolístico en las horas previas del clásico español o, cómo no, a los amantes del videojuego. Desde un inicio debo ser claro: ***Metro Exodus* me ha decepcionado** más que ningún otro título de los últimos cinco años. La franquicia de los ucranianos de **4A Games** fue parte de mis mejores momentos de la pasada generación. Disfruté como un enano de *2033*, incluso en su lanzamiento original en Xbox 360. Para muchos fue duro, pero sin embargo, yo vi algo nuevo, algo de enorme potencial que exprimir a lo largo de futuros proyectos. Más tarde llegaría *Last Light*, que mejoró lo presente y lo llevó a un escenario más íntimamente ligado al *shooter* tradicional.

Me enamoré. Reconozco que fue un flechazo a primera vista. Ya no solo únicamente por su presencia lúgubre y postapocalíptica de una Moscú que puede ser el reflejo de la humanidad ante una escala de conflicto global, sino por cómo coqueteó conmigo al manejar al bueno de Artyom. Realmente no es nada especial, ni siquiera plantea nada nuevo a los mandos; el brillo de *Metro* es consecuencia de que el mecanismo, su propia identidad jugable, funciona como un reloj suizo. **Es el tópico del amor veraniego**, un trimestre de ensueño junto a nuestra persona especial en el que, gracias al videojuego, su compañía permanece impasible para el resto de nuestros días.

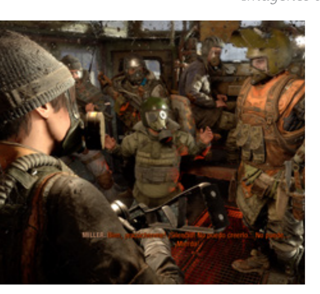
ROADTRIP CON SABOR A **VODKA**

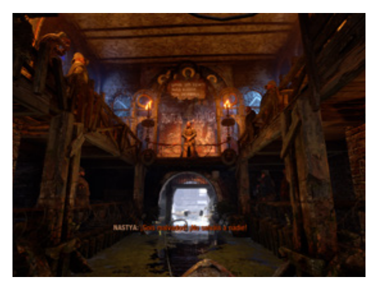
La Aurora se convierte en un personaje más en este gran viaje a través de una Rusia desconocida debido al desastre atómico.

Como todo en esta vida, hay un momento en el que la relación, por una o por ambas partes, termina rompiéndose. En mi caso, el idilio comenzó mucho antes de que la obra de **Dmitry Glukhovsky** se materializara lejos de la tinta. Para todos aquellos que hayan vivido con fervor el mundo del ordenador, saben a lo que me refiero. *Stalker*, en especial *Shadow of Chernobyl*, fue uno de los cimientos del *first person shooter* de mundo abierto en la era moderna del videojuego. Tras el descalabro de la franquicia y su posterior olvido en un cajón —el anuncio de su secuela es una bomba de humo que oculta una compañía en pañales—, la formación de 4A Games con miembros veteranos del proyecto original hizo que la comunidad a su alrededor volviera a creer. Casi diez años después de aquello, nos encontramos ante el, quizá, último paso de Artyom.

Mi cuerpo no podía generar mayor ilusión tras el término de la instalación. Al fin podía conocer el nuevo capítulo de mi media naranja videojueguil. **La primera hora me dejó sin aliento**, tanto por diseño como por los sucesos que ocurren en pantalla. Sesenta minutos de acción sin descanso en el que se presenta de manera brillante cada una de las mecánicas

Imágenes del juego









La Rusia profunda

—

No todo será pasto de la radiación. Más allá de la fiel compañía de Anna, encontraremos diversos personajes que nos ayudarán (o no) en la aventura. Peligro: seremos el nuevo hereje de las sectas que habitan el yermo ruso.



"ESPLÉNDIDO EN LO VISUAL"

Metro: Exodus muestra músculo técnico en todas las versiones, especialmente en Xbox One X. Aprovecha al máximo las capacidades de las consolas actuales para colocarse en la cima gráfica junto a otros pesos pesados.

que utilizaremos en las próximas horas. Ahí conocí a un nuevo Artyom, mucho más oscuro que en anteriores etapas. Pese a que sigue sin esputar ni una sola palabra lejos de la introducción de los capítulos, consigue transmitir sin igual los momentos por los que pasa, ya no solo como uno de los supervivientes del D6, sino por sentir el peso del futuro de la comunidad rusa en su espalda. **Anna toma también un papel de absoluta relevancia** y se convierte en el complemento perfecto del protagonista.

Al poco tiempo entra en juego la que, bajo mi juicio, es la reina del baile: **Aurora**. La locomotora se eleva como parte fundamental del elenco de personajes. En ella, viví los mejores momentos de *Metro: Exodus* sin lugar a dudas. Es dentro de su esqueleto de acero donde se desenvuelven todos los arcos argumentales de cada miembro del grupo, además de que es el epicentro del desarrollo del trasfondo de la situación actual en el universo *Metro*. Pasaba las horas viendo y escuchando detenidamente las historias de los compañeros, interactuando con ellos o simplemente buscando emisoras de radio con las que animar la moral. Podría decirse que **el desarrollo bebe directamente del** *roadtrip* **más clásico**, al fin y al cabo terminamos inmersos en un viaje sin destino a lo largo de la estepa de Rusia. Me ocurría exactamente lo mismo en *Final Fantasy XV*. Reconozco todos sus defectos y lo que pudo ser y no

"HE CONOCIDO A UN ARTYOM MÁS OSCURO"

fue, de acuerdo, pero la manera en la que transmite ese mensaje de **«un último viaje con tus amigos de siempre»** hace que Tabata-san se merezca todos mis respetos.

Y es que toda la parte argumental me parece notable, lo mejor de la obra sin lugar a dudas. Ahora bien, estamos hablando de un videojuego, y como tal he de valorar también la cara ensombrecida. **Todos los problemas en términos jugables se encuentran heredados de hace una generación**. Me refiero a una inteligencia artificial pésima que no plantea reto alguno en los tiroteos contra enemigos humanoides —no mucho más contra la fauna local—. Me refiero a un control que se atasca con cualquier mínima protuberancia del escenario y que arruina muchos momentos de sigilo. Me refiero a un desarrollo arrítmico, fruto de una expansión de superficie jugable que no requería tanto como parecía. Hay que decir en todo momento que no estamos hablando de una expansión tal y como su nombre indica; los niveles se dividen por zonas de exploración libre interconectadas mediante el avance de la locomotora. Aun así, hay una porción de terreno bien maja para navegar, ya sea a pie o con la ayuda de una barca en superficies acuáticas. La aventura va de más a menos, aunque repunta en la recta final, para sorpresa de nadie. Si algo tenían los anteriores era la montaña rusa de sensaciones, cualquier esquina podía esconder una amenaza que impactara de lleno en la manera en la que avanzamos. Aquí, al pasar varias horas en la ruta entre inicio y final de objetivo, **se diluyen los puntos álgidos**, lo cual hace pensar que el diseño tubular, la libertad controlada, sea la mejor de las decisiones de diseño.

En ningún caso pretendo mostrar una imagen de *Metro: Exodus* que no es. Al revés, me abro en canal para contaros desde la perspectiva de un seguidor de la franquicia lo que ha supuesto esta tercera entrega. **Hay virtudes sobre la mesa**, muchas, que hacen recomendable vuestro paso por él. Al mismo tiempo, pienso en lo absurdo que resulta que hayan caído en errores tan básicos de planteamiento. Ya no me refiero a los que permanecían palpables años atrás, sino al abrazar aspectos de otro género. Quizá haya otra oportunidad en el futuro, aunque lo que queda claro es que 4A Games tiene todavía que mejorar en el enfoque de un proyecto triple a de esta envergadura. ■



FAR CRY: NEW DAWN

—

Desarrolla: Ubisoft
Distribuye: Ubisoft
Precio: 44,95€
Lanzamiento: 15 de febrero de 2019
Textos: Castellano

CRÍTICA

FAR CRY **NEW DAWN**

POR **ALEJANDRO** CASTILLO





PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC

Hace apenas doce meses me enfrenté a la nueva iteración de *Far Cry*. Embriagado por el delirio primitivo de su *spin off*, *Primal*, me sumé al carro de Joseph Seed y cía con la esperanza de que la fórmula viviese **«un nuevo amanecer»**. Efectivamente, los cimientos eran similares, pero el concepto de juego me atrajo desde el primer momento. La premisa transmitía una suerte de interpretación *hollywoodiense* del holocausto de Wako, un hecho que tambaleó los cimientos del gobierno de Bill Clinton. La secta, liderada por un inmigrante búlgaro llamado David Koresh, sobrevivió al asedio del FBI y de las fuerzas armadas estadounidenses durante cincuenta y un días. Casualidades de la vida, suceso y videojuego formarían una cómica metáfora de la situación de Ubisoft a principios de esta generación, aunque con final feliz —sobrevivieron al asedio voraz tanto de crítica y público en el marco de *Assassin's Creed Unity*—.

Ha pasado mucho tiempo desde aquello. Por ende, el amanecer de la franquicia se alargaría un poco más con el título que he tenido el placer de tener en las manos. ***Far Cry: New Dawn*** **es el ejemplo perfecto de continuidad al servicio de su público**. Un producto hecho, entero, que sabe muy bien qué elementos debe mejorar y que no se ruboriza por ser una expansión venida a más. **Aplaudo los proyectos con carácter**, que dejan de lado el prejuicio barato para ofrecer a los mandos una experiencia irremediablemente divertida. Como podéis ver, soy claro; estoy cansado de los falsos paladines que reparten carnets de «verdaderos amantes del videojuego» por creerse mejores por nadar contracorriente. Como diría uno que yo me sé, «fíense de uno». Conoced a continuación los motivos por los que **volver a Montana es obligatorio** para todos aquellos que buscan en el videojuego un rato de diversión.

BENDITA CONTINUIDAD

LA CONFIANZA EN UNA FÓRMULA **LO ES TODO**

Ubisoft aprovecha el impás entre entrega y entrega para experimentar con su fórmula *shooter* de éxito.

Suelo definir a *New Dawn* como la aventura tradicional *made in* Ubisoft. Un juego que aparta por completo la ambición para abarcar mecánicas que introduzcan al jugador en una espiral de recolección. Por poneros en antecedentes, sería el equivalente a *Ghost Recon: Wildlands* o incluso el último par de entregas del credo de los asesinos. Concretamente *Odyssey*, nutrido de la diversidad de metajuegos tan característicos de la saga (evolución del navío, la vuelta de los rompecabezas en forma de organigrama elaborado del enemigo, etcétera).

Desde el primer momento tiene claro cuál será el eje sobre el que gira toda la experiencia. Tras los acontecimientos de *Far Cry 5*, llegamos al **condado de Hope** para ayudar a los supervivientes restantes a subsistir en estos tiempos de crisis. Para ello, deberemos ayudar a mejorar el asentamiento principal, llamado *New Prosperity*. ¿Cómo? Intercambiando etanol, recurso clave, entre los diferentes puestos de la comunidad. Al mejorar cada uno de los niveles, desbloquearemos elementos necesarios para el progreso de nuestro *alter ego*.

Tuve la ocasión de charlar con varios de los integrantes del equipo un mes antes de su lanzamiento, y todos coincidían en la importancia de este pequeño paso. Al fin y al cabo, pese a su naturaleza original más pequeña que una secuela numerada, **sirve como campo de pruebas perfecto en el que experimentar de cara al futuro**. Si bien la retroalimentación entre los equipos de desarrollo internos de la compañía gala es palpable, aquí se hace mucho más visible por el inicio del uso de elementos RPG. De manera ligera, el mundo comienza a dividirse en pequeños microsistemas en cuya zona residen enemigos de un nivel u otro. En vez de seguir con los típicos arquetipos entre las filas enemigas, a medida que avancemos encontraremos adversarios mucho mejor equipados.

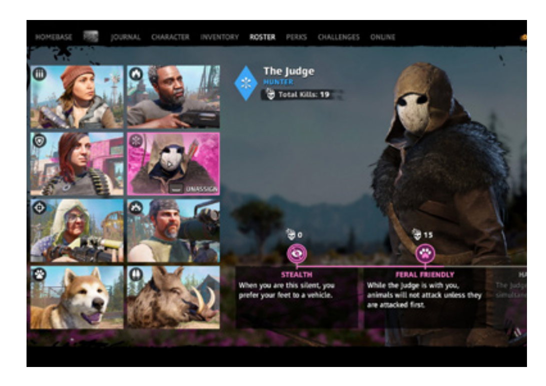
Esto se traslada también al armamento, cuyo nivel determinará el daño repercutido. Es decir, si tenemos un arco de nivel dos, apenas haremos mella en un contrincante de nivel tres. La dificultad, más allá de los baremos de siempre, pasa por saber elegir bien las situaciones de combate y conocer en todo momento hasta qué punto podemos tomar las riendas de determinados encuentros. Creedme, los Salteadores no pondrán las cosas tan fáciles como los sectarios del año pasado.

Y es que *Far Cry* no sería nada sin el férreo protagonismo de sus antagonistas. Quizá, acostumbrado al carismático elenco de diecisiete años atrás, no toman toda la fuerza que deberían. **Mickey y Lou tienen un acento urbano genial**; son las líderes de una banda de moteros que tienen atemorizados a media región, pero sin embargo, **su presencia se diluye en demasía** conforme avanza la trama principal, cuya duración es un pelín más escasa respecto a lo que estamos acostumbrados. Para mí, parte de la responsabilidad de esto pasa por la presencia de personajes del juego en el que se basa. No quisiera entrar en revelaciones sensibles, pero algunas vueltas comen toda la atención del espectador. Al final deseas seguir esos hilos y olvidas

Nuevos y viejos especialistas

—

Los compañeros volverán a ser clave a la hora de sobrevivir a las hostilidades de Hope. Sí, todos sabemos que la compañía perruna es la mejor.



un poco la presencia que sobrevuela el mapa.

Hay decisiones de diseño clave para que las sensaciones se aligeren conforme pasan las horas. Es el caso de los campamentos, que pueden saquearse a cambio de ser recapturados por la facción rival, lo que eleva la dificultad del próximo enfrentamiento. De esta forma, obtendremos la mayor cantidad de etanol posible, mientras que nuestro afán por buscar el máximo reto hará que volvamos horas después, ahora con un desafío mayor. Por otro, tenemos **el nuevo Modo Expediciones**, una forma de salir de Montana hacia enclaves de los Salteadores. En la práctica, son zonas de un tamaño medio bien fortificados en el que debemos escapar con un paquete de suministros. Las primeras internadas pueden hacerse un tanto sencillas, pero ocurre igual que en los campamentos: cuanto más juguemos, más aumentaremos el nivel de dificultad hasta un máximo de tres grados. Misiones concisas y llenas de momentazos.

El **Modo Cooperativo** fue uno de los principales reclamos de esta nueva generación de *Far Cry* y que sin embargo no ha trascendido todo lo que debería. Hay que recordar las limitaciones técnicas del modo: el invitado se puede mover por el área en el que se encuentra el anfitrión, pero en ningún caso sobrepasar los límites de la zona cargada. Esto, como es natural, choca con la tan cacareada libertad que brinda el juego, además de otras cuestiones relacionadas con el progreso que siguen siendo bastante mejorables.

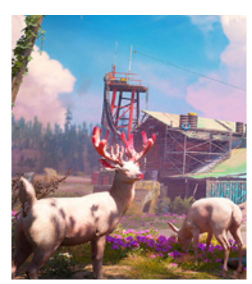
Lo cortés no quita lo valiente; pese a que considero un movimiento necesario para llevar a la marca a un mejor lugar, quizá se podrían haber hecho mejor las cosas. En los últimos años, hemos visto que varios de los pases de temporada de títulos de cabecera contaban con un juego *cuasi* independiente entre su catálogo. Con *Far Cry 5*, en cambio, se apostó por ofrecer la remasterización de la tercera entrega junto a tres episodios descargables de temática variopinta. Estos últimos dejaron muchísimo que desear, de ninguna manera pasaban el listón de calidad dictado por el producto principal. *New Dawn* no consiga desligarse en ningún momento de la sombra de su antecesor, lo que puede afectar a las sensaciones de determinados usuarios. Quizá, **lo idóneo hubiera sido que éste formase parte de la hoja de ruta**, en vez de diversificar los esfuerzos en contenido que dejó al tendido indiferente.

Debo terminar abriéndome en canal. Seré la voz del diablo, pero he disfrutado con él como pocas veces a lo largo de esta etapa de PlayStation 4 y Xbox One, incluso por encima de otros títulos (ejem, ***Metro: Exodus***) que ponía sobre un pedestal. Es justamente lo que quería: un *shooter* desenfadado que me hiciera entretenerme durante una buena cantidad de horas sin preocuparme de lo que ocurriese en el exterior. Conseguir eso es algo fundamental y a la vez difícil en una obra de entretenimiento. Conozco sus debilidades, asumo que puede oler a cuerno quemado. ¿Qué más da? **Volver a Montana me ha hecho feliz como jugador;** dejemos a un lado el monóculo de la superioridad moral y que la diversión sin freno nos abrace en un caluroso abrazo digital. ■

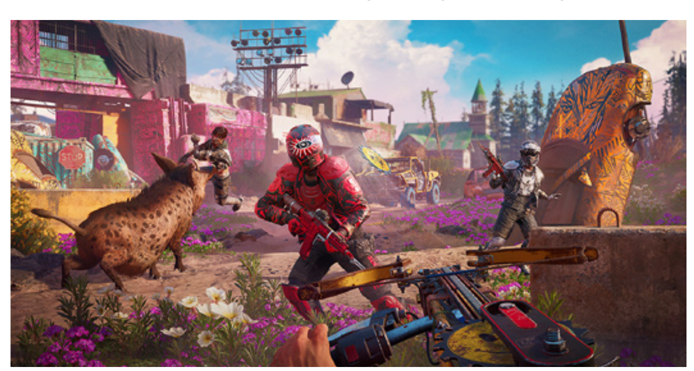
Imágenes del juego

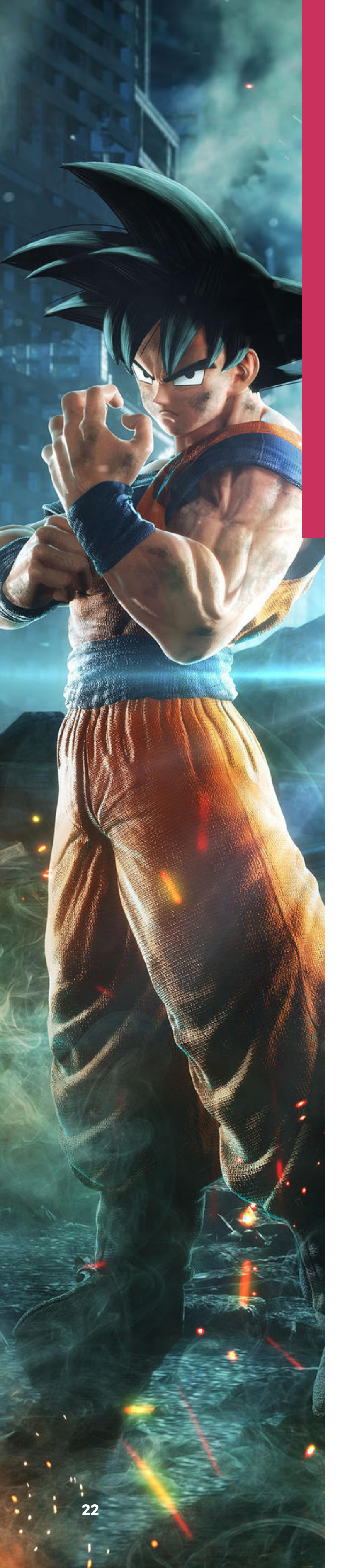






"VOLVER A MONTANA ME HA HECHO FELIZ COMO JUGADOR"





PC · PS4 · XBOX ONE

JUMP **FORCE**

POR **JUANPE**PRAT

NI PARA FANS **NI PARA JUGADORES**

Jump Force quería coger el testigo de otros muchos juegos de lucha para *fans* de *anime* y *manga*, pero se queda lejos de estar a la altura de la actual generación.

Si por norma general es difícil contentar a un jugador, todavía es (o debería ser) **más difícil satisfacer a un *fan***. Los que son verdaderos seguidores de un artista, de un autor, de una obra o de un videojuego deben ser los más exigentes con el producto que alaban, ya que parten con un bagaje que otras muchas personas no tienen y su conocimiento es valioso gracias a ese trasfondo que poseen. Esto no quiere decir que su opinión sea absoluta, pero sí deben ser los más críticos.

Por ese motivo, estoy yo aquí para hablar de *Jump Force*, un nuevo título que trae Bandai Namco y que ha sido desarrollado para un público muy objetivo: los amantes del *anime* y del *manga*, ya que está protagonizado por los héroes y villanos más grandes de la revista *Shonen Jump* (que cumple, por cierto, 50 años). Este tipo de producciones se elaboran por el simple hecho de **deleitar a todos estos seguidores**, entre los que me incluyo, con un título de acción en el que se reúnan los personajes más grandes que han creado *mangakas* como **Akira Toriyama**, **Masashi Kishimoto** o **Eiichiro Oda**. Y eso solo si nombro a los padres de los tres protagonistas de la portada.

El problema viene cuando los desarrolladores piensan que por el hecho de ser seguidores de *Dragon Ball Z*, *Naruto* u *One Piece*, van a poder salir del paso con cualquier resultado que les haya podido salir tras varios años de desarrollo. Lo cierto es que el anuncio de este título, que se produjo en la conferencia de Microsoft durante el pasado E3, fue una sorpresa y no se tenía constancia alguna de que se estuviese trabajando en algo parecido, pero *Jump Force* **dista bastante** de ser un título del que sentirse orgulloso.

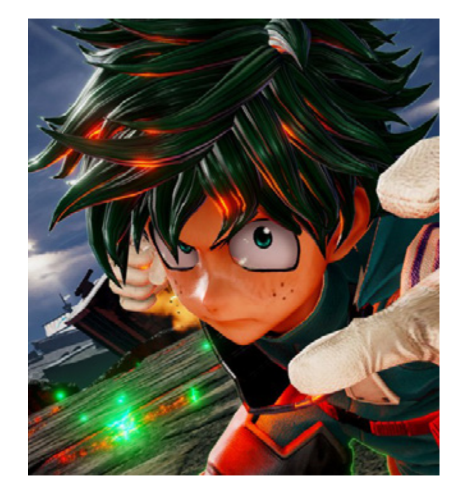
Spike Chunsoft tiene una trayectoria enorme como estudio desarrollador y se ha encargado de títulos de la saga *Pokémon Mundo Misterioso* o de *J-Stars Victorty VS* (predecesor directo del que protagoniza esta crítica), por lo que no entiendo muy bien cómo han podido lanzar un juego que **se aleja muy mucho en términos de calidad y de propuesta** de los que he mencionado o de los muchos otros que conforman su currículum. Una trayectoria que se multiplica si se tiene en cuenta la etapa por separado de Spike y Chunsoft, en las que se pueden citar títulos como *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3* o varias entregas de *Dragon Quest*. ▸

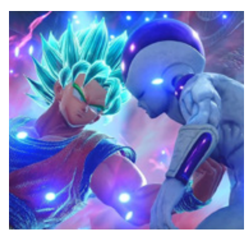
La historia, como la de cualquier otro manga del género *shōnen*, empieza con el «nacimiento» de un héroe cuyas capacidades latentes superan casi a las de cualquier otro personaje que aparece en la misma obra. A partir de aquí, la estructura es conocida: villano desconocido muy poderoso que está causando estragos y compañeros con los que se puede contar para acabar con él. Esto sería hasta normal si se hubiese desarrollado de una manera más tradicional, pero en *Jump Force* se han querido poner el mundo por montera, aunque la montera se le ha quedado muy grande.

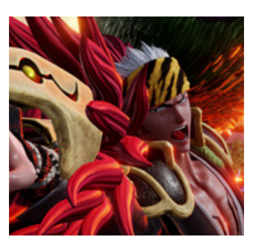
En lugar de elegir una estructura narrativa clásica (por capítulos o fases), *Jump Force* **progresa torpemente** con un sistema de misiones que no permite al jugador mantener una conexión fluida con la historia. Sí que hay capítulos que delimitan cada segmento argumental, pero son **una mera división espacial** con la que organizar el contenido que se va a contar. Es como si se hubiese cortado aleatoriamente cada capítulo en trocitos más pequeños y se hubiesen luego unido a base de apretar. Una compresión que luego, cuando empieza a correr el juego, termina dejando al jugador **frustrado y cansado** ante tanto corte innecesario.

Sé que parto con ventaja con respecto al resto de mis compañeros de prensa al elaborar este análisis, ya que sé, en parte, lo que ellos piensan sobre *Jump Force*. Uno de los aspectos que algunos de ellos han destacado como negativo **es ese estilo más realista** (que va en consonancia con lo que se cuenta), pero yo el verdadero agujero lo ubico en las **animaciones tan forzadas y cuadriculadas** que poseen los personajes. Fuera de los combates, todos ellos parecen maniquíes inexpresivos a los que les cuesta hacer cualquier movimiento sencillo. Trunks no puede girar el cuello, Goku no sale de esa mueca de inocentón que le caracteriza y Luffy parece estar siempre enfadado a pesar de que se está riendo de un chiste.

Imágenes del juego







"POSEE UN SISTEMA DE PERSONALIZACIÓN MUY COMPLETO"

Por suerte, todo esto cambia cuando se trata de sacar los puños a pasear. Al fin y al cabo, esto es un juego de lucha. Spike Chunsoft y Bandai Namco son expertos curtidos en mil batallas (y nunca mejor dicho) en lanzar este tipo de producciones y se nota, porque saben, dentro de lo que cabe, ofrecer elementos nuevos en un género tan limitado. Los combates en *Jump Force* **son frenéticos**, **divertidos y variados**, ya que las aptitudes y el plantel de personajes permite al jugador evitar el cansancio y la repetición con facilidad. El sistema de combate es **mucho más asequible** para los usuarios. Es de entender, ya que no se trata de un título con un objetivo de convertirse en principal protagonista de competiciones profesionales, como sí lo son, por ejemplo, *Dragon Ball FighterZ* o *Tekken 7*, también de Bandai Namco.

Los luchadores que componen el plantel están sacados de series tan míticas como ***Saint Seiya***, ***Rurouni Kenshin***, ***Dragon Ball Z*** o ***Yu Yu Hakuso***, sin olvidar otras más modernas como ***My Hero Academia***. Aunque hay una cierta descompensación en la presencia de cada obra, cada personaje está perfectamente adaptado y cuenta con su voz original japonesa, un detalle que agradecerá cualquier *otaku* que se ponga a los mandos de *Jump Force*. Además, cuarenta guerreros son más que suficientes para ofrecer variedad a la hora de elegir entre héroes y villanos.



Jump Force no es el título que probé en la beta, ya que en ese momento solo se mostró un pedacito de los combates. Spike Chunsoft **no se ha esmerado demasiado** en este trabajo y menos si se echa la vista atrás y se ven los grandes resultados que ha obtenido hasta la fecha. ■



XBOX ONE

CRACK **DOWN 3**

POR **SERGIOC**C.ONZÁLEZ

EL ÚLTIMO ADIÓS A LA ANTIGUA **DIRECTIVA DE MICROSOFT**

Un desarrollo repleto de problemas que queda materializado en un producto que el usuario de Xbox no merecía; una suma constante de promesas incumplidas e ideas mal ejecutadas.

Cuando el primer *Crackdown* de Realtime Worlds llegó a Xbox 360 allá por 2007, el título se vio a sí mismo como una respuesta a los mundos abiertos que, tal como hiciera *GTA* tiempo antes desde su salto a las tres dimensiones, dejaban a un lado todo para centrarse en la jugabilidad, en eso de **«todo vale»** donde democratizar lo imposible se tomaba por bandera. ***Crackdown 3* llega ahora con un gesto en su rostro que demuestra cansancio**, estrés e incluso desesperación por cumplir, ya sea únicamente la promesa de ver la luz, pues creo que no soy el único que en todos estos años llegó a pensar que la tercera parte de la saga corría peligro. Porque esa idea original de David Jones —que estuvo involucrado en *Gand Theft Auto*— ha pasado por demasiadas manos y quiso ser legítimamente más ambicioso en aspectos que finalmente no se han ejecutado como deberían. Este título es, en esencia, **el último resquicio de la anterior Microsoft**, esa que Phil Spencer y el actual equipo de la recién renombrada Xbox Game Studios se está encargando de dejar atrás. El problema es que aquí no hay nada de esa renovada compañía donde el usuario está en la lista de prioridades; aquí esa frescura de los anteriores y esa manera de interpretar el *sandbox* está plenamente anticuada.

Habrá quienes estén disfrutando el juego por lo que es, una propuesta divertida en la que poder sumergirte durante más de diez horas para completar la campaña, una aventura basada en la compleción de decenas de misiones de diferentes categorías dispuestas en un mapa, acabar con sus terratenientes y mezclar acción con plataformeo, conducción y pequeños retos. Todo ello aderezado por una notable verticalidad y una puesta en escena con una iluminación superlativa. **Pero la campaña adolece de todo lo que prometía**: ¿Dónde está esa destrucción que sí destaca en el multijugador? ¿Dónde está el trabajo del equipo inicial, Reagent Games, que pretendía ser un imprescindible en el catálogo de Xbox One? Ese tren descarrilló y, por desgracia, la manera de rescatar ese trabajo ha sido precipitada, mal codificada y con cierta pérdida de identidad en el camino.

Sumo Digital no ha logrado elevar a *Crackdown 3* al estatus de referente; no será recordado como los *Forza*, *Gears* o incluso *Halo* que sí hemos tenido esta generación. Quizá se les



"LA CAMPAÑA ES, EN ESENCIA, UN **PASATIEMPO**"

La ciudad se ha sideñado con una acusada sensación de no saber cómo sacarle todo el partido. Sumo Digital apuesta por territorios superpoblados y distritos que no exprimen las posibilidades jugables ni la verticalidad del entorno. **Avanzas por inercia, no por las ganas** de ver qué te encontrarás después.

ha quedado grande esta propiedad intelectual, quizá no la han entendido, porque es un juego que se siente en cierto grado un desarrollo plano, en el que la curva de dificultad experimenta picos sin llegar a ser un desafío por una deficiente inteligencia artificial. Que acierta al basar la mejora de habilidades en el uso continuado de esas acciones (por ejemplo, para mejorar en conducción tienes que conducir, mucho), pero que **no exprime un potencial que recuerda en 2019 al de un videojuego de 2007...** sin llegar a mejorar a los que en su día hicieron todo lo posible con el *hardware* contemporáneo.

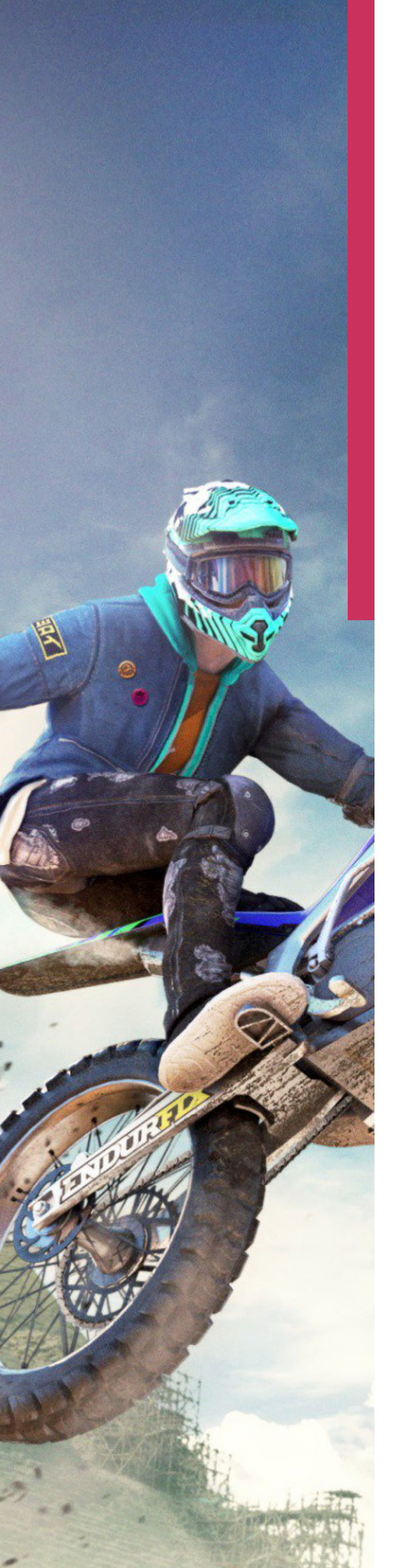
El título no ha entendido lo que podía hacer con esta ciudad, que en ciertos distritos da la sensación de haberse diseñado con prisa y sin poner el foco en cómo alentar al jugador a mejorar sus habilidades. De nuevo, precipitación y mala ejecución. Ni siquiera la escalada de edificios, seña de identidad del plataformeo tridimensional, se reconoce con plenitud al presentar un control errático, con una cámara no del todo bien posicionada. La respuesta de Sumo a todos estos problemas identificables son medrosos puntos de control, lo que hace que te veas avanzando de manera intermitente y no de forma fluida; no por una dificultad desafiante, es por culpa del diseño general del escenario.

Así, me he visto llegando al final de la aventura sin ganas de conducir, solo de destruir, sin un hilo conductor en lo argumental que me invitase a saber qué iba a pasar. Es lícito que hayan preferido intentar mejorar la fórmula, evolucionarla en vez de revolucionarla. *Crackdown 3* no logra ninguna de las dos cosas. Insisto: la mejora del Agente es gratificante porque **notas que tu personaje progresa y va a más con cada acción**, con cada movimiento, con cada disparo; y es por ese motivo que, si tienes Xbox Game Pass, es casi obligatorio darle una oportunidad, máxime por su **espectacularidad visual** si dispones de un televisor 4K HDR con Xbox One X (que, dicho sea de paso, empañan el resultado por unas animaciones de la generación pasada) o si puedes jugarlo en cooperativo, donde gana enteros.

"EL USUARIO DE XBOX ONE MERECÍA MÁS, MUCHO MÁS"

Wrecking Zone, el modo multijugador competitivo que puede presumir de una **deslumbrante tecnología en la nube** para la destrucción del entorno, queda reducido a una **mera simplificación de la demostración original**; y falla porque son muy pocos los elementos construidos pensados para sacar provecho de un concepto que, seguramente, en el futuro demuestre todo su potencial. De hecho, estas arenas holográficas quedan destruidas en polígonos algo simples vistos de cerca. Tras unas horas, por el momento no encontramos motivos para volver, aunque se han prometido futuras actualizaciones y contenido basado en el *feedback* de la comunidad.

Con todo, la conclusión es clara: el usuario de Xbox One merecía más, mucho más, porque se prometió algo extraordinario en el sentido literal de la palabra. Por diferentes motivos profesionales tuve la oportunidad de ver *Crackdown 3* durante la Gamescom 2015, en un caluroso día en Colonia. Ese día tanto yo como la prensa salimos boquiabiertos del *stand* de Microsoft al presenciar un verdadero salto que justificaba el cambio generacional, con una destrucción que iba a convertirse en un espejo en el que el resto debería mirarse. **La realidad es otra, y es la de un espejo donde nadie se reconoce a sí mismo**, pero que deja clara otra cosa: aquí termina la otra Microsoft, la que no queremos; y comienza otra, la que está allanando el terreno a sus trece estudios para que —ojalá— *Crackdown 4* se materialice en lo que nunca terminó siendo este proyecto. ■



PC · PS4 · XBOX ONE · SWITCH

TRIALS: RISING

POR **JUAN**MONTES



LA VUELTA AL MUNDO EN 80 PIRUETAS

La saga *Trials* vuelve de la mano de RedLynx con una propuesta gamberra y tremendamente adictiva.

Hacer el cabra con una bicicleta es algo que todos hemos intentado en nuestra infancia, con fatídicos resultados en más de una ocasión. Hemos terminado con algún que otro arañazo y aullando de dolor ante el contacto del alcohol con la herida. Sin embargo, como seres tozudos que somos, lo volvíamos a intentar hasta que finalmente obteníamos el resultado deseado. Esa **sensación de superación y satisfacción** es la que regalan RedLynx y Ubisoft con *Trials Rising*.

Tras el tremendo éxito de *Trials Fusion* y otras entregas de esta licencia, la compañía francesa vuelve a lanzarse a la aventura de las cabriolas y el surrealismo extremo del motociclismo. Con la nueva entrega, se invita al jugador a recorrer el mundo a través de diferentes pistas —a cada cual más loca, elaborada y original— por localizaciones identificativas de todo el mundo: París, Nueva York, Tokio o incluso **un recorrido por la tomatina de Buñol**. Un derroche de creatividad a la hora de generar escenarios impresionantes y que, además de dar la vuelta a multitud de países, también se introducen elementos a nivel histórico a través de diferentes épocas.

Y todo ello sin abandonar la sensacional fórmula que ha llevado a la saga de RedLynx al Olimpo de los videojuegos de motociclismo alocado. Con *Trials Rising*, **la diversión está garantizada**, además de que dispone de una amplia variedad de modos de juego con los que apuntalar la apuesta principal, consigue ampliar el entretenimiento en horas y riqueza sin caer en una linealidad jugable. Uno de los modos principales permite que cualquiera pueda convertirse en todo un experto de motocross en una carrera profesional donde se pueden aceptar patrocinios, contratos específicos, retos, competiciones, eventos y superación de puntuaciones de otros usuarios para intentar convertirse en el mejor conductor que habrá jamás.

Todo ello con una dificultad progresiva que genera cierto enganche. *Trials Rising* comienza siendo una propuesta sencilla, entretenida y divertida, algo que se extiende en las primeras horas de juego, para después ir aumentando la **dificultad** poco a poco. Esto consigue que, una vez que el título se vuelve algo desafiante, el jugador ya esté inmerso en su propuesta, por lo que le resulta casi imposible parar por mucho que fracase en un circuito concreto.

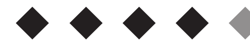
Más allá de ese componente de diversión, el título responde muy bien en el resto de aspectos. Hace especial hincapié en la genial recreación de entornos y su capacidad para disponer los obstáculos de un modo totalmente adaptable a los mismos. Donde tal vez flaquea es en el sistema de colisiones, aunque no resulta excesivamente negativo dado su tono humorístico y gamberro. Por otra parte, la adición de las **cajas de botín** resulta insulsa y poco atractiva, por lo que tal vez fuera innecesaria.

Así pues, si lo que buscas es un juego que te atrape al manillar desde el primer momento y no te permita soltarlo, esta propuesta te encandilará a **ritmo de música cañera** y legendarias cabriolas mientras das la vuelta al mundo más surrealista de tu vida. ■

NINTENDO 3DS

MARIO & LUIGI
VIAJE AL CENTRO DE BOWSER

POR **BORJA**RUETE



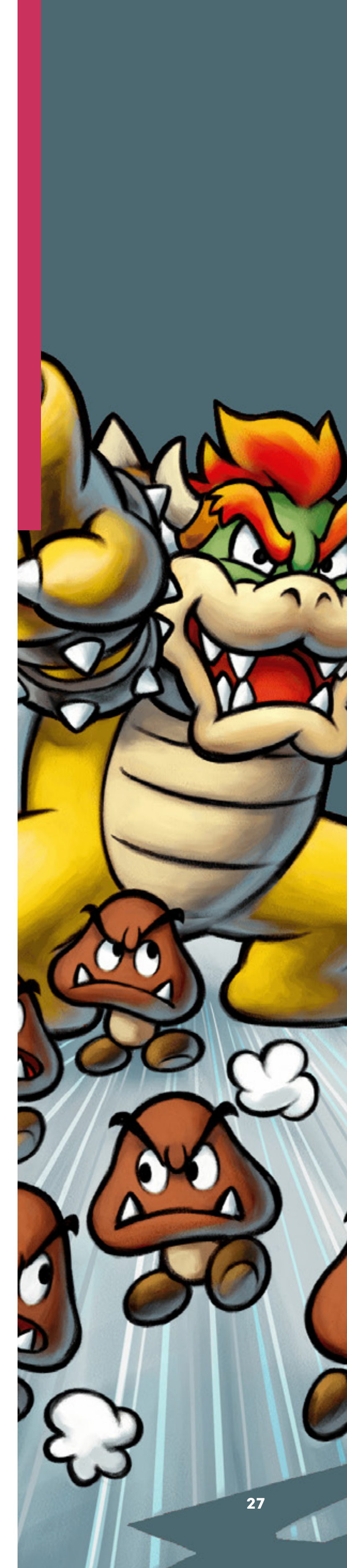
UNA CURA PARA LA **REDONDITIS**

Plataformas y rol se dan de la mano en esta conversión del fantástico juego de Nintendo DS.

Donkey Kong golpea su pecho peludo y un monigote saltarín sortea los obstáculos que el gorila le lanza con el objetivo de salvar a Pauline. Mario, por aquel entonces Jumpman, todavía desconocía el papel que iba a jugar dentro de la industria del videojuego. Poco a poco, las plataformas dieron forma al personaje y el fontanero se convirtió en un icono irrepetible. Cuando Nintendo nos dijo, allá por 2017, que Mario había dejado atrás su antigua profesión, tampoco nos sorprendió demasiado. Después de todo, su pluriempleo es más que conocido y tampoco le habíamos visto revolviendo las tuberías ni desatascando un repugnante retrete. Pero si la imagen escatológica de Mario hurgando entre la inmundicia del váter provoca arcadas, **su paseo por las entrañas de Bowser** no debería ser una travesía agradable. Claro que, en el Reino Champiñón, lo asqueroso se edulcora y la maldad se limita a las risas estridentes del malo de turno, cuya torpeza suele hacerse patente muy rápido.

Si de algo pecan los personajes del universo Mario es de gula. En un mundo donde los champiñones dan nombre al reino, las setas forman parte de la dieta diaria. Por eso, nadie arquea la ceja si los Toads y demás fauna se llevan a la boca cualquiera de estos manjares. Antiguamente, los reyes contaban con la figura del catador de alimentos, un vasallo que se encargaba de probar todos y cada uno de los platos, no fuera que alguno estuviera envenenado. Curiosamente, la princesa Peach no parece tener uno de estos servidores en su corte, pero es una de las únicas que no se ha zampado la falsa exquisitez que circula por su reino. «Lo que no mata, engorda», ¡cuánta razón en este caso! *Mario & Luigi: Viaje al Centro de Bowser* nace de la premisa de que los aldeanos han devorado unas setas y se han **contagiado de redonditis**, una enfermedad que infla los estómagos y deja al enfermo postrado y sin poder moverse. Ante esa situación de emergencia, la princesa convoca a sus consejeros y a sus héroes de cabecera, los hermanos Mario y Lugi. Bowser, en cambio, no recibe invitación alguna, de modo que, enfurecido, se dirige al castillo con fines destructivos. Como siempre, es derrotado por el odioso exfontanero y debe poner pies en polvorosa para urdir la venganza. Entonces, como caído del cielo, una extraña criatura le da un champiñón y le promete que gracias a sus efectos podrá dar una buena lección a sus archienemigos. Al final, Mario y Luigi acaban en las tripas de Bowser y las dos partes forjan una alianza contra el enemigo común, aunque el malvado reptil desconoce la identidad de sus aliados.

Humor, plataformas y mecánicas RPG se funden en una obra que apenas presenta cambios con respecto a la versión de Nintendo DS. La dicotomía de manejar a Bowser, por un lado, y a Mario a Luigi, por el otro, hacen de esta producción **una propuesta graciosa de jugar**. La parte de los hermanos es muy plataformera y exige manejar a los dos personajes para avanzar, mientras que los combates por turnos, muy dinámicos, no dejan de lado los saltos. La nueva aventura paralela, *Las peripecias de Bowsy*, cambia el rol por una estrategia descafeinada que no me ha enamorado. Por lo demás, una aventura desternillante. ■



—EN PORTADA—

SEKIRO SHADOWS DIE TWICE

—

POR BORJA RUETE

Me considero un profano de la saga *Souls*. Nunca he seguido la obra de Hidetaka Miyazaki ni me ha embelesado su propuesta. Con todo, reconozco su valor y lo que ha aportado al mundo del videojuego. No es sencillo destacar en una industria tan competitiva que produce cientos de títulos al año. Pero cuando el talento creativo de un genio y el equipo adecuado se funden, como en un eclipse de oscuridad sempiterna, fluye la magia (oscura).

Las mecánicas y los juegos de FromSoftware se han copiado hasta la saciedad, se ha creado un género propio dentro de la acción que toma los controles y la filosofía Miyazaki de ofrecer experiencias desafiantes, sin alcanzar nunca las cotas de excelencia de los originales. Los controles de combate mediante los gatillos también se han trasladado a videojuegos que, por lo demás, no siguen la fórmula Souls.

Sekiro: Shadows Die Twice mantiene algunos de los elementos característicos de las producciones dirigidas por el genio nipón. Sin embargo, los cambios se sienten muy profundos y van mucho más allá de la nueva ambientación, que se basa en el período Sengoku (1467-1568) del Japón feudal. Por profano que sea, me he puesto a los mandos del título, con mayor o menor fortuna.



Hxe muerto ochenta, noventa, cien veces. Vale, de acuerdo, no las he contado, pero durante poco menos de una hora no he hecho más que morder el polvo. Lo reconozco, *Sekiro: Shadows Die Twice* no es la clase de juego que tengo en mi estantería. La fórmula de repetir una y otra vez una misma sección tiende a frustrarme y a ponerme de mala gaita, pero como adelantaba en la introducción, cuando una obra posee ese toque especial, esa sensación que no se puede palpar con los dedos, aunque sí se percibe como una identidad etérea, uno sabe que está ante de uno de los juegos del año.

Lo etéreo, lo espiritual, está muy presente en Sekiro: Shadows Die Twice. Miyazaki ha elegido la ambientación japonesa y el período de guerras de la época Sengoku, pero no por ello rehúye de la fantasía. El director se empapa de la mitología nipona y construye un mundo lleno de criaturas, cada cual más peligrosa. «From siempre ha desarrollado juegos de temática japonesa», revela el desarrollador en un encuentro durante la Tapei Games Show 2019. La elección de la ambientación se debió a una «perspectiva artística», ya que el máximo responsable del proyecto quería diseñar un «mundo sensacional» y pensó que podía hacerlo valiéndose de la iconografía de su país.

"SEGÚN MIYAZAKI, EL JUEGO ES EXTREMADAMENTE DIFÍCIL"



Un viaje al Japón mitológico

—

A lo largo de nuestro periplo, tendremos que hacer frente a numerosos monstruos, pero a veces convendrá esquivarlos. Es el caso de la serpiente gigante que aparece en la demo.

Ya lo advertía Miyazaki: «Este título es extremadamente difícil. En las luchas entre *ninjas*, tal y como las imaginamos, correrás el riesgo de morir, y los jugadores tendrán que situarse en la esquina de la silla cada vez que se enfrenten a un enemigo». Morirás una y mil veces, de eso puedes estar seguro, pues este título es puro Miyazaki. De nada sirve avanzar sin amueblar la cabeza. Los elementos de los escenarios están posicionados de tal modo que el jugador tenga que idear estrategias para vencer a los enemigos. La *demo* que probé, la misma que estuvo en Games-



com y en la Madrid Games Week 2019, nos lleva a un terreno nevado controlado por guerreros samuráis. Las primeras partidas me sirvieron como toma de contacto con los controles. Gancho aquí, gancho allá, el protagonista se encarama a las cornisas y se desplaza por los tejados. No tardé en equivocarme de botones, lo que desencadenó algunas situaciones nefastas. Los recursos son finitos y hay que gestionarlos bien, de modo que al trastear con los controles, desperdicié alguna que otra poción y no pocos *shurikens*. Tampoco sabía cómo funcionaba exactamente el sigilo, por lo que fui descubierto muy pronto por uno de los samuráis. El primer enfrentamiento es sencillo, bastan un par de espadazos para que la sangre salga a borbotones del cuello del desdichado. Avanzo otros pasos y me encuentro con otro, al que intento abordar sin hacer ruido. A su espalda aparece un indicativo que avisa cuándo es el momento oportuno de apretar el botón de ejecución. Luego, sin embargo, la cosa se complica aún más, porque si ataco al siguiente guerrero, el capitán me verá sin ninguna duda. El diseño de niveles es exquisito, para sorpresa de nadie. Los videojuegos de FromSoftware siempre se han caracterizado por eso. Así las cosas, en *Sekiro: Shadows Die Twice* resulta imprescindible atacar con seso. En primer lugar, me encargo de un samurái que está sobre un tejado y que me detectará si ataco a su compañero. Después, lanzo un *shuriken* contra otro para llamar su atención y hacer que suba las escaleras. Con el terreno limpio, me aproximo sigilosamente hacia el capitán y le ataco por la espalda. Una barra de vida desaparece, pero todavía queda otra llena. Contra este enemigo particular, funciona muy bien el lanzamiento de hachas, mejor que el fuego abrasador. En las siguientes secciones la cosa se complica aún más. Un ogro gigante se libra de sus cadenas y me mata una y otra vez, pero es la antesala de un peligro aún mayor: el monje corrupto. Armado con una espada larga, más impresionante que la de Sefirot, el monstruo aniquila a su presa en cuestión de segundos. Una y otra vez, sin descanso, hasta que mi tiempo a los mandos se consume.

"RESULTA IMPRESCINDIBLE ATACAR CON SESO Y CON SIGILO"

Sekiro: Shadows Die Twice puede que no sea mi tipo de juego predilecto, pero es una obra que apunta a la maestría. Con paciencia y buena letra, tal vez sea capaz de liquidar a todos los enemigos y seguir la senda del bushido como Sekiro merece. No en esta *demo*, por descontado. ■

El concepto de muerte

—

La muerte es estratégica. Tienes la opción de resucitar y de aparecer en el mismo lugar, pero el número de veces que puedes retornar de los muertos es limitado y depende de los recursos.







—EN PORTADA—

EL PARIENTE DISTANTE

LOBO NO BUSCA ALMAS, SINO VENGANZA

POR ROBERTO PINEDA

En estos momentos, todos los jugadores que sabemos lo que es viajar por las tierras de Boletaria, Lordran, Yharnam o Lothric tenemos en nuestras manos un billete de ida con destino al Japón feudal del siglo XVI. No es para menos; *Sekiro: Shadows Die Twice* está a la vuelta de la esquina y poco importa si lo nuevo de FromSoftware —con **Hidetaka Miyazaki** al frente— renuncia al parentesco consanguíneo con el resto de obras que el prestigioso estudio nos ha dejado durante la última década. Soy consciente de que hace tres años fuimos muchos los que erramos al asegurar que *Bloodborne* no era el *Dark Souls* del horror cósmico, pero esta vez asumiré de nuevo el riesgo que supone afirmar que el viaje que estamos a un paso de emprender no representará al *Dark Souls* de los samuráis. Porque un puñado de almas no le dicen nada al olfato de **un lobo herido al que no le importa perder la vida con tal de recuperar su honor**.



Cuando *Project Beast* —finalmente llamado *Bloodborne*— fue mostrado al mundo en verano de 2014, nadie en su sano juicio se atrevió a comprar los argumentos de todos aquellos que no dudamos en afirmar que estábamos ante algo diferente a lo que el estudio japonés nos tenía acostumbrados. Un cazador atravesando una capa de niebla, el primer plano de Ebrietas, Hija del Cosmos, o esos mensajes anticipando el sufrimiento del jugador dejaban claro lo evidente. Y es que Miyazaki había vuelto a hacerlo: había creado un nuevo vástago de una familia en la que ni un nombre, premisa o trasfondo han sido capaces de romper los lazos de sangre que unen a sus miembros. Pero esta vez no es así, porque ***Sekiro: Shadows Die Twice* pertenece a un linaje diferente**, y aunque comparte un buen puñado de aspectos con el resto de trabajos del estudio con sede en Tokio, el único vínculo que les une no trasciende más allá de lo espiritual.

¿Qué motivos tengo para confiar plenamente en que estamos ante algo que presume de personalidad propia? Probablemente, la gran mayoría de lo que esperamos su llegada como agua de mayo somos plenamente conscientes de que hallaremos muchas reminiscencias del viaje que emprendimos a lo largo y ancho de Lordran. Desde el Refugio de los no muertos hasta el Horno de la llama original, pasando por la imponente catedral de Anor Londo. Sin embargo, la clave no reside en el número de similitudes que seguramente encontraremos, sino en su marcada naturaleza. Una serie de factores que se antojan diferenciales y que dejan entrever **un cambio de enfoque radical** por parte tanto de FromSoftware como del propio Miyazaki.

AUNQUE NO LO PAREZCA, FROMSOFTWARE ES UNO DE LOS ESTUDIOS MÁS POLIFACÉTICOS DEL SIGLO XXI

El primer soplo de aire fresco del que vamos a disfrutar salta a la vista en cuanto ponemos las miras en uno de los aspectos más relevantes del título: su ambientación. Y es que después de ofrecernos su excéntrica visión tanto de la Edad Media como de la arquitectura victoriana del siglo XIX, el genio de Shizuoka ha tomado la decisión de llevarnos a un Japón feudal durante el **período Sengoku**, la longeva etapa que tuvo lugar entre los años 1467 y 1568. Un marco muy atractivo en el que, una vez más, reinará la fantasía más oscura, la particular interpretación con la que el creativo nunca deja indiferente a nadie. Porque **Lobo** —el protagonista— no solo deberá hacer frente al clan Ashina, sino a todo tipo de criaturas pertenecientes a un lugar en el que nadie querría poner sus pies. Un Lobo que cuenta con un trasfondo predeterminado y no será el clásico personaje mudo.

Soy consciente de que ni yo mismo soy capaz de evitar las comparaciones y acabo haciendo alusión a otros títulos que todos conocéis, pero es que se me antoja fundamental tener claro de dónde venimos y hacia dónde estamos a punto de ir. Porque seguro que el momento en que Lobo se lanza a un lago con la intención de cruzarlo **a nado** os sorprendió tanto como a mí, al igual que cuando le vimos **saltar** por los tejados con una agilidad envidiable. Y es que los elementos que distancian a lo nuevo de FromSoftware de sus «familiares» no solo residen en aspectos anteriormente citados, como la ambientación elegida, el trabajo a la hora de crear personajes originales o una carga narrativa más potente que de costumbre; también son más que palpables en su naturaleza jugable. La nueva forma de entender el combate, potenciada por un diseño de niveles **vertical** y un sinfín de posibilidades a la hora de abordar cada situación son una declaración de intenciones por parte del genio.

NO LLEGA CON LA INTENCIÓN DE SER EL *DARK SOULS* DE LOS SAMURÁIS

¿Cómo se logra eso? Haciendo que el jugador descubra que todo lo que creía saber ya no le sirve de nada. Esa sensación de salir al campo de batalla con una estrategia minuciosamente planificada y que el rival sea capaz de cortocircuitarla en un abrir y cerrar de ojos. Porque sé que os sentiréis extraños cuando no tengáis puntos de atributo que destinar a mejorar las aptitudes de Lobo, al igual que os pasará en el momento en que encontréis un **árbol de habilidades** al más puro estilo RPG o cuando llegue el momento —porque llegará— de comprobar las consecuencias de perder la vida ante la desafiante mirada de un jefe final. También sé que os sentiréis desnudos al comprobar que no hay mejor defensa que un buen ataque, porque esquivar es la mejor manera de aburrir hasta al enemigo, y los aceros que custodian los jardines del Castillo Ashina son mucho más peligrosos que una vulgar Zheilander.

Porque en *Sekiro: Shadows Die Twice* nos va a tocar olvidar todo lo que sabemos y someternos a un proceso de aprendizaje. Creo que no es la primera vez que lo digo: me parece completamente normal que haya mucha gente relativamente reacia a pensar que «esta vez es de verdad», pero sé que los que llevan años pidiendo algo completamente diferente a *Dark Souls* lo tendrán el próximo 22 de marzo. Y es que no conviene olvidar que **detrás de Miyazaki hay un grupo de talentos que ya ha demostrado su polivalencia**. Porque FromSoftware ya nos ha propuesto explorar una mansión maldita en busca de fantasmas, gestionar una baraja de cartas con la que librar combates estratégicos, viajar al único satélite natural de la tierra e incluso entrar a formar parte de la guerra enfundados en un acorazado capaz de arrasar una población en cuestión de minutos.

Antes de llegar al final de esta página, siento la obligación de confesaros algo. Sí que hay algo que comparte con el resto de títulos que durante los últimos meses parecían precederle: **la muerte**. Miyazaki no plantea experiencias fáciles, es una realidad tozuda y en esta ocasión no podía ser menos. Aunque es cierto que las consecuencias que sufriremos tras perder la vida son distintas a lo que habíamos visto hasta ahora, resulta innegable que estamos ante un título exigente, en el que los errores del jugador son castigados. A fin de cuentas, la lejanía no borra el parentesco. Porque la conexión del **alma** es más fuerte que la de la sangre. En cualquier caso, en apenas unos días estaremos compartiendo opiniones sobre uno de los títulos más esperados de la generación, y sé que nadie tendrá motivos para decir eso de «el *Dark Souls* de...».



—EN PORTADA—

LOS MUERTOS

SÍ QUE CUENTAN CUENTOS

—

POR JUAN MONTES

FromSoftware se ha caracterizado por ser un estudio capaz de frustrar a miles de jugadores a lo largo y ancho del mundo. Desde *Demon's Souls* hasta *Bloodborne*, pasando, evidentemente, por la exitosa saga *Dark Souls*,todos sus títulos han contado con un **componente de dificultad** que se ha convertido en su bandera, una seña identificativa que se ha ido impregnando desde la mente de Hidetaka Miyazaki hasta el resto del equipo que compone la compañía japonesa. Actualmente, todo el mundo sabe que al enfrentarse a una propuesta de la firma nipona ha de armarse de paciencia y ser capaz de calmar los nervios, porque es una auténtica carrera de fondo hacia la superación.

Sin embargo, no es por lo único que se caracterizan los videojuegos que acostumbran a crear en las oficinas de FromSoftware, sino que también se han labrado una identidad a la hora de contar historias. Entre muerte y muerte, tras cada estrategia para vencer a los desafiantes jefes, se ocultan **pequeños detalles** que conforman una línea argumental encubierta que espera ser descifrada por los usuarios más curiosos. «Lo esencial es invisible a los ojos», escribía Antoine de Saint-Exupéry en su legendaria obra, *El principito*. Y es algo también aplicable para los juegos con el subtítulo *Souls* o *Bloodborne*. Hay que explorar en sus entrañas para descubrir la verdad que se oculta entre las oscuras sombras que la recubren.





ENTRE LA DIFICULTAD DE LAS MUERTES, TAMBIÉN HAY

BELLEZA

EN SU HISTORIA

Resulta difícil saber si la próxima incursión en la industria del estudio japonés con *Sekiro: Shadows Die Twice*, cuyo estreno se producirá el 22 de marzo, seguirá la misma tónica que lo marcado hasta el momento en sus anteriores obras. Parece un título destinado a romper en cierto modo los moldes, un modo de **abandonar la zona de confort**: el protagonista habla —aunque poco—, no se perderá experiencia al morir e incluso contará con un botón de pausa. Todo esto lo desvelaba el propio Miyazaki, director del título, en una entrevista concedida a *Game Informer*. Al mismo tiempo, el creativo aseguraba que su intención era la de contar una historia de manera más comprensible que en otros títulos, pero sin abandonar su filosofía. Habrá que unir piezas para comprender el argumento al completo.

Porque el puzle es uno de los elementos fundamentales de los productos firmados por FromSoftware: permitir al jugador que mueva sus propias piezas, que las voltee, que se equivoque y piense cuál es el mejor modo para que encajen. Ciertamente, la saga *Souls* o *Bloodborne* **no son videojuegos hechos para cualquier tipo de jugador**. Es difícil endulzarse los labios con la miel que segregan sus historias, pero cuando lo haces, no quieres probar nada más. El *lore* que se encuentra en las profundidades de sus propuestas es tan intenso que merece ser explorado, aunque sea de un modo realmente atípico.

La explicación a esta forma de contar historias se remonta a la niñez del propio Hidetaka Miyazaki. Según cuentan en una entrevista realizada por *The Guardian* al genio japonés, **no era un lector sagaz** en su juventud, por lo que en los pasajes que no lograba comprender

«permitía que su imaginación llenara los espacios en blanco, utilizando las ilustraciones que los acompañaban. De esta manera, sintió que estaba coescribiendo la ficción junto con su autor original». Y eso es precisamente lo que el creativo ha querido expresar en sus videojuegos: hacer partícipe al jugador de su historia. Invitarte a explorar, a ser talentoso e imaginativo para descubrir sus entresijos. Y a sufrir, por qué no decirlo, para obtener la ansiada recompensa por esa curiosidad.

Y en ello también se encuentra la esencia atractiva de *Dark Souls*, *Bloodborne* o incluso *Déraciné*, el atrevimiento de FromSoftware en el campo de la realidad virtual. Invita a cualquier usuario a explorar, a no quedarse en la superficie. Hay mucha frustración en su propuesta, muertes y más muertes, pero **también hay delicadeza**. La necesaria para ofrecer retazos de historia en descripciones de objetos, en pequeñas líneas que parecen no formar parte de un videojuego presuntamente destinado a enfrentar a enemigos sin descanso, evitando perecer a cada palmo. Esa necesidad de Miyazaki de involucrar directamente al jugador, sin ni siquiera darle una pista del mundo en el que se encuentra y lo que le rodea, es parte de la belleza de sus historias.

Por ese motivo, sus juegos no presentan un mapa que sirva de guía: enfréntate a su mundo, explóralo, memoriza sus pasajes y encuentra la mejor manera de avanzar por él, aunque sea a tientas. Del mismo modo que nuestra vista se adapta a ambientes oscuros cuanto más tiempo pasa en ese entorno, poco a poco el jugador va haciéndose con el control del escenario en los juegos de FromSoftware. Es un nuevo proceso del aprendizaje que pretenden demostrar sus obras, perpetrada en la legendaria experiencia del **ensayo y error**.



Volviendo a las líneas argumentales, el *lore* de *Dark Souls*, por ejemplo, es tan profundo que presenta una **bella historia de amistad** entre Sif y Artorias, quienes viajaron juntos en su misión por salvar Oolacile, antes de que el segundo fuera corrompido por el Abismo. Rescatan al Gran Lobo Gris antes de sucumbir a su cruel destino. También presenta a Sieglinde de Catarina, quien se adentra en Lordran para transmitirle a su padre, Siegmeyer, las últimas palabras de su madre antes de morir. Son historias que pasan de puntillas ante la inmensidad de la muerte que asola su universo, pero que conforman un enjambre de crónicas que se entrecruzan para forman un universo completo y rico en contenido.

El propio Miyazaki reconocía en una entrevista con *Kotaku* que sus juegos nacen de una forma muy similar: hay una parte troncal en la que se centran —que en este caso sería la dificultad a nivel jugable en la que se sustentan— para después dar paso a un proceso de moldeado en el que se va perfeccionando con otros aspectos. «Mi visión de un juego es algo que se forma, se perfecciona y se trabaja con él, especialmente con la gran gente del equipo de desarrollo», destacaba. Su metodología puede no ser la más asidua en la industria que nos ocupa, pero a veces **apostar por lo diferente es lo que otorga una seña de identidad** que consigue atrapar al público. Aunque sea a uno muy concreto en un inicio.

De hecho, FromSoftware ha conseguido marcar un antes y un después en este sentido. Blizzard también ha adoptado este modelo para contar historias con uno de sus títulos más exitosos de los últimos tiempos, *Overwatch*, que a través de diversas vías va desgranando un *lore* oculto en una propuesta que parecía estar destinada a ser un simple juego de disparos. Líneas de diálogo, cortos animados, cómics o pequeños detalles en los mapas que conforman la propuesta sirven de apoyo para crear un **universo que traspasa las fronteras** de la apuesta principal. Ese proceso de investigación en diferentes plataformas es lo que provoca una curiosidad mayor para conocer qué tiene que contar un título de este calado.





Como decía anteriormente, todo hace apuntar que, con *Sekiro: Shadows Die Twice*, Miyazaki y el resto del equipo de desarrollo implicado en el proyecto intentarán abandona la zona de confort, arriesgar sin algunas de las cualidades que les han llevado al Olimpo del mundo de los videojuegos. La propuesta en alianza con Activision romperá levemente con esa dinámica atroz de no contar con un respiro a cada paso que se dé, aunque **seguirá manteniendo las bases de dificultad** que han caracterizado a sus títulos para que el jugador clásico pueda sentirse familiarizado a los mandos de la nueva aventura.

En términos de historia, Miyazaki sigue queriendo ser aquel niño que imaginaba lo que no podía comprender para formar un relato completo en su mente. En una reciente entrevista con *EDGE* confirmaba que «tener un protagonista fijo en *Sekiro: Shadows Die Twice* nos permite centrar la historia a su alrededor y en los personajes principales que lo rodean. Esperamos que la historia principal, al menos al principio, sea fácil de comprender y entender que en *Dark Souls* o *Bloodborne*», pero al mismo tiempo, admitía que la historia **«no se contará de manera lineal a través de escenas de vídeo»**, sino que incluirá algunos fragmentos que el jugador tendrá que completar mediante la exploración en muchos sentidos, como ha ocurrido siempre en sus títulos.

Y es que la reputación que se ha labrado FromSoftware durante la última década ha recaído en el reto que suponía para los jugadores enfrentarse a sus obras, lo que ha provocado miles de fracasos a la hora de vencer a la multitud de desafiantes enemigos que se interponen constantemente en el camino; una muestra de superación ante la frustrante imagen de ver al personaje muerto una y otra vez. Pero, para el estudio nipón, **la muerte no es el final del camino**, porque en este caso, parafraseando a la saga de películas *Piratas del Caribe*, los muertos sí que cuentan cuentos.

El Dark Souls de los creativos

HIDETAKA Miyazaki

Creador de una de las franquicias más populares del siglo XXI a base de insistir en una idea no apta para todos los públicos.

JUGAR CON UN AMIGO A *ICO* hace algo más de quince años le hizo soñar con alcanzar la envidiable posición que hoy ocupa. Porque los grandes talentos siempre se inspiran en grandes obras. La historia de Hidetaka Miyazaki es un tanto peculiar, ya que pasó más de una década aportando su granito de arena a diversos proyectos que no lograron trascender demasiado, pero en cuanto le dejaron plasmar **su idea más íntima**, se convirtió en uno de los creativos más laureados de la última década.

Son muy pocos los desarrolladores que pueden compararse con la figura del Rey Midas. Y es que, cuando algo cae en las manos del japonés, automáticamente se convierte en oro. Un lustro de su talento ha sido más que suficiente para protagonizar un espectacular ascenso hasta la silla del poder de una compañía que, antes de su llegada, ya había desarrollado medio centenar de títulos durante más de veinticinco años: **FromSoftware**.

Es culpable de crear **un monstruo que nació en Boletaria**, creció en Lordran y comenzó a reproducirse en las tierras de Drangleic, Yharnam y Lothric. El monstruo, que ya no atiende a un nombre concreto y al que nada ni nadie ha podido hacer frente —más bien, lo que han intentado es clonarlo—, ahora está a punto de causar estragos en un Japón feudal dominado por las criaturas del inframundo. Abordamos la figura de uno de los nombres más influyentes que la industria ha visto durante la última década.

por Roberto Pineda


de director
-A-
PRESIDENTE
Llegó a bordo de un robot acorazado y casi nadie le tomó en serio. Emigró a Boletaria y comenzó a forjar una leyenda que hoy se extiende por las tierras de Lordran, Drangleic, Yharnam y Lothric. No le gusta que le preguntan por su edad.

Tenemos la sensación de que lleva mucho tiempo entre nosotros, pero su nombre comenzó a figurar en nuestras agendas hace menos de una década. Nacido en Shizuoka, Japón, Hidetaka Miyazaki **llegó a las oficinas de FromSoftware allá por 2004** para poner su granito de arena en el desarrollo de *Armored Core: Last Raven*, aunque no fue hasta 2006 cuando le llegó la oportunidad de ponerse al frente de un proyecto: la cuarta entrega de la franquicia en la que debutó. Aunque tiende a evitar hablar de su edad, resulta evidente que **su éxito no fue precisamente precoz**, ya que actualmente se encuentra camino de los 45 años de edad.

También tenemos la sensación de que le hemos visto dirigir un sinfín de proyectos, pero la realidad es que apenas han sido seis —contando el que llega durante los próximos días— los títulos que cuentan con su talento al frente de su gestación. Porque **la primera gran obra fruto de su imaginación tiene nombre y apellidos: *Demon's Souls***, el fantástico *RPG* de acción que llegó hace exactamente diez años a PlayStation 3. Un título que no contó con la acogida de la que hoy disfrutan sus vástagos, pero al que el boca a boca de los jugadores se ha encargado de elevar a los altares.

Miyazaki siempre ha sido una persona de carácter reservado y no son muchos los datos que se conocen acerca de su vida personal. No obstante, siempre se ha sabido que su infancia no resultó precisamente fácil, ya que estuvo marcada por una familia de origen muy humilde. Además, a tenor de las palabras ofrecidas al blog oficial de PlayStation en marzo de 2015, resulta evidente que **las señas de identidad de sus obras son un reflejo de sus propias vivencias**. Y es que, cuando le preguntaron por la dificultad de las mismas, nos dejó una frase para enmarcar: «El mundo en el que vivimos puede ser duro y hostil. ¿Crear un mundo que sea siempre amable con el jugador? No. **El mundo real no es así.** Ya sea por la naturaleza o por la sociedad, el mundo es un entorno duro y hostil... y eso se traduce en mis juegos».

Tal vez, esa fue la idea que quiso transmitirnos a todos con el estreno de lo que ha sido, es y será **la joya de la corona** tanto de FromSoftware como de sí mismo. Ese juego que tantos dolores de cabeza trajo a millones de jugadores. Ese en el que tantas veces caímos en combate, pero que no éramos capaces de abandonar. Porque si hay un motivo por el que le llaman Miyazaki-san, es justo el que estáis pensando conforme leéis estas líneas: ***Dark Souls*, uno de los videojuegos más laureados de todos los tiempos**. Porque son pocos los títulos capaces de hacer que el resto de compañías hagan todo lo posible —y lo imposible también— por copiar sus señas de identidad.

En pleno 2019, todo lo que pueda decir de la aventura en la que conocimos a Solaire de Astora, Gwyn, Señor de la Ceniza o Artorias, Caminante del Abismo, sabe a poco, incluso si tenemos en cuenta que me encuentro dedicando unas líneas a su creador. Primero, porque no voy a descubriros *Dark Souls* a estas alturas. Segundo, porque sería injusto dejar de lado a **los miembros, consanguíneos o no, que se fueron sumando a «la familia»** durante los últimos años. Porque poco importa si nos centramos en la segunda entrega —en la que su papel fue supervisar el desarrollo—, en la tercera y última o en ***Bloodborne***; todos se acogen a una fórmula que muchos conocemos como «la familia *Souls*».

Miyazaki siempre ha querido hacer hincapié en estimular al usuario mediante uno de los elementos más antiguos que figuran en la historia del videojuego: el ensayo y error. Sus trabajos están concebidos bajo la premisa de **hacer que el**

}

dark

M I Y A

jugador se pregunte en qué ha fallado, qué es lo que debe corregir y cómo afrontar cada situación desde el punto de vista adecuado. Porque en el fondo, sus juegos no son tan difíciles como se presuponen; siempre hay un camino fácil, pero primero hay que hallar el modo de explorarlo. De hecho, pocas veces hemos visto que la figura de un creativo provoque tanta frustración en aquellos que se ponen a los mandos de sus obras, pero, sin embargo, le idolatren hasta el punto de soñar con que ninguno de sus futuros proyectos se aleje de lo establecido.

Mientras leéis estas líneas, seguramente estéis frotándoos las manos ante la llegada de ***Sekiro: Shadows Die Twice***, un título que llega en apenas unos días y que —de verdad— pretende desmarcarse un poco de lo que venimos viendo durante los últimos años cada vez que FromSoftware nos propone una nueva aventura. Sin embargo, sabéis perfectamente que en el Japón feudal gobernado por demonios en el que estáis a punto de sumergiros acabaréis encontrando justo lo que deseáis: sangre, sudor y lágrimas. **Porque si algo funciona, ¿por qué cambiarlo?** No importa cómo se llame, dónde se ubique o qué trate de contarnos; siempre que nos dejamos llevar por su nueva idea tardamos muy poco en descubrir que hace gala de un *ADN* duro y hostil, exactamente igual que su visión del mundo real.

Hidetaka Miyazaki está donde está por méritos propios. Son muchos los creativos que en algún momento de su carrera logran alcanzar el éxito, pero son muy pocos los que lo consiguen a base de insistir en su idea más íntima. Una idea plasmada en una propuesta no apta para todos los públicos, capaz de llevar al límite al jugador que, a pesar de ser preso de su frustración, necesita que le hagan sufrir de nuevo. Porque **«El Maestro»** nunca ha tenido intención alguna de convencer a los que no muestran interés en su obra; se debe a los suyos y les da justamente lo que quieren...



ICO, BERSERK Y LA ARQUITECTURA OCCIDENTAL SON SUS PRINCIPALES FUENTES DE INSPIRACIÓN

—EN PORTADA—

DEVIL MAY CRY 5

TRIDENTE DEMONÍACO

Por Alejandro Castillo

Siempre se le tiene cierto respeto a la renovación. **Salir del área de confort es, para muchos, el equivalente a practicar un deporte de riesgo**. Sentir otras cualidades de tu faceta favorita siempre es enriquecedor, al contrario de los pensadores de monóculo que sientan cátedra a golpe de tuit. *Devil May Cry* pasó por una situación similar. La renovación de la fórmula clásica hacia la efervescencia de Ninja Theory no terminó de cuajar entre los más acérrimos. Incluso desde antes de tener la oportunidad de tenerlo entre manos, bajo la bandera del prejuicio barato y la superioridad moral, vilipendiaron a un Dante diferente al que todos conocimos. Sin embargo, como ocurre con el buen vino, con el paso de los años se situó en el puesto que se merecía.

Y es que hay marcas longevas con una base de seguidores enclaustrada en la esencia de décadas pasadas. Lo hemos visto en el reciente anuncio de *Pokémon Espada* y *Pokémon Escudo*. Todos los años se enfrentan **conservadores** y **moderados** en una lucha por ver quién tiene el mejor carnet de fan. Es imposible seguir estancado en lo que supiste hacer con éxito años atrás: se debe siempre mirar hacia adelante para alcanzar un grado de ambición que beneficie a tu producto. Ahora, en un inicio de 2019 meteórico, una entrega numerada de la sinfo-



UNA BÚSQUEDA DE IDENTIDAD QUE LE PERMITIÓ

Ser único en su estilo

nía de demoníaca vuelve tras permanecer en las sombras durante nada menos que nueve años. ***Devil May Cry 5*** se encuentra casi entre nosotros. Gracias al equipo de Koch Media, Borja Ruete y un servidor tuvimos el placer de sumergirnos durante unas horas en lo nuevo de Capcom.

El dilatado tiempo entre lanzamientos ha hecho que una nueva generación de jugadores tenga la oportunidad de descubrir por primera vez uno de los exponentes por antonomasia del hack and slash. Hablo de una franquicia que nació prácticamente bajo la misma estructura que *Resident Evil* y que comenzó a mutar hacia su propia senda conforme pudo aprovechar la tecnología. **Una búsqueda de identidad que le permitió ser único en su estilo**. Aquí no se trata de avanzar por secciones de combate estériles, sino de aprovechar al máximo las capacidades jugables para luchar con estilo. A medida que poco a poco brota esa idea en nuestra cabeza, comienzas a observar al enemigo más allá de una mera masilla: **es un instrumento que no debemos desafinar**.

Las posibilidades de juego en esta quinta entrega principal se abren con la presencia del trío demoníaco: **Nero, Dante y V** unen fuerzas en la aventura más variada de la saga hasta la fecha. Pese a que desde el tendido puede divisarse otro camino diferente al real, sentir los primeros compases del juego de primera mano hace que mi perspectiva haya cambiado radicalmente. **Dante** será el personaje que lleve el grueso del arco argumental, mientras que **Nero** cuenta con el mayor peso jugable. **V**, por lo que pude jugar, es una suerte de experimento en mecánicas que apunta a sorprender en los últimos momentos.

Esta variedad de vertientes en el rol de los personajes se traslada también a las posibilidades en combate. Dante es el esquema clásico de siempre, en el que combina su larga espada con contundentes golpes sin ton ni son. Nero, en cambio, es el que más miga tiene gracias a la prótesis robótica que puede acoplar en su muñón izquierdo. Según la que llevemos en ese momento, podemos utilizarla de una manera u otra. Por ejemplo, Overture lanzará una onda explosiva eléctrica que repelerá a todos los enemigos que permanezcan en el frontal; todo lo contrario a Gerbera, pensada para dotar al personaje de una movilidad sin precedentes. Algo que los asistentes preguntaron sin cesar fue la posibilidad de poder inter-





LA EXPERIENCIA DE LOS NIVELES PROTAGONIZADOS POR DANTE Y NERO *chocan con el de V*

cambiar el tipo que podemos montar. Esto, como es natural, no se podrá hacer, por lo que para pasar de una a otra tendremos que desechar la actual. De esta forma se evita que el jugador abuse de retener su tipo preferido.

La experiencia de los niveles protagonizados por Dante y Nero chocan respecto al nuevo sistema planteado con V. Debido a ciertos temas que no revelaremos, su única manera de enfrentarse a los demonios pasa por invocar a animales que actúan como compañeros. En concreto, una pantera y un águila serán los encargados de repercutir todo el daño. Al ser el más débil del trío, lo único que podremos realizar propiamente con su cuerpo serán dos acciones: rematar a los enemigos aturdidos con su bastón o recargar su barra de habilidad mediante la lectura de un libro. Una vez completado, invocará a una tercera figura de grandes proporciones, perfecta para acabar con grupos amplios. **Lo cierto es que fue el que menos me gustó**. Al poder permanecer lejos del fragor de la batalla, es fácil eludir cualquier golpe, lo que facilita en demasía sus niveles.

Si bien la presencia de Nico es fundamental para el desarrollo argumental, en esta parte del juego he echado en falta mayor presencia de la misma. **Tengo la sensación de que la campaña irá de menos a más**. Empieza muy fuerte con un evento global que pondrá en jaque a un determinado rostro, pero las horas iniciales pecan de una excesiva introducción del planteamiento. Eso sí, entra súper bien desde el principio. **Es una delicia cuando un videojuego te hace sentir cómodo desde el primer momento**. Ya no solo por las posibilidades en combate y la permanente búsqueda del *jogo bonito*, sino por lo espectacular que resultan las situaciones a sesenta imágenes por segundo.

Después de un febrero que se presuponía como «el mes de la muerte», creo con firmeza en que marzo lo será por pleno derecho. Ya no me refiero únicamente a la vuelta de FromSoftware con ***Sekiro: Shadows Die Twice***, que también, pero no hay que olvidar la presencia de este gran contendiente esperadísimo por tantos usuarios. ***Devil May Cry 5* brilla con luz propia**, solo queda esperar si la integridad de la aventura mantiene este alto estándar de calidad.



Devil May Cry 2 EMPEZÓ A DESARROLLARSE ANTES *de que saliera* EL PRIMERO

—Hideaki Itsuno—

Hideaki Itsuno aterriza en España para mostrar *Devil May Cry 5*. *GTM* lo entrevista en un encuentro en el que se ha hablado del pasado y del presente de la conocida saga de demonios.

Escribe: **Borja Ruete** · Fotografía: **Alejandro Castillo**


BANG, BANG!
PULL MY DEVIL
TRIGGER

A solas con HIDEAKI ITSUNO

Hideaki Itsuno vuelve a sentarse en la silla de director y retoma la saga *Devil May Cry* después de trabajar en *Dragon's Dogma*



Las cosas han cambiado en Capcom. Como otras muchas compañías japonesas de primer nivel, los creadores de sagas como *Street Fighter, Mega Man* o *Resident Evil* tuvieron serias dificultades a la hora de adaptarse a la alta definición. Durante la larga etapa de PS3, Xbox 360 y Wii, se lanzaron nuevas propiedades intelectuales, entre ellas *Lost Planet, Dead Rising* y *Dragon's Dogma*. Sin embargo, el propio Keiji Inafune, productor de los dos primeros títulos, reconoció que **Capcom no estaba demasiado interesada en producir nuevas propuestas.** Estas palabras las pronunció en la Universidad Ritsumeikan de Kioto, donde tuvo lugar la charla en la que desveló que la empresa solo destinaba un 20% del presupuesto a la creación de nuevos títulos.

Al mismo tiempo, se produjo una relativa descentralización en Capcom. Cedieron franquicias importantes a **estudios occidentales**, de modo que juegos como *Devil May Cry, Dead Rising* o *Resident Evil* contaron con entregas desarrolladas fuera de Japón. Si bien *Umbrella Corps* fue un desastre y las secuelas de *Dead Rising* no estuvieron a la altura, *DMC Devil May Cry*, de **Ninja Theory**, sí alcanzó las cotas de calidad exigibles. Sea como fuere, la estrategia de Capcom ha vuelto a dar un vuelco de 180º.

DE VUELTA A JAPÓN

«Capcom Game Studio Vancouver, Inc es una subsidiara consolidada de Capcom que se encarga de desarrollar videojuegos domésticos para mercados distintos al japonés. Sin embargo, Capcom está en estos momentos analizando el destino de los recursos dirigidos a la producción de contenido de altacalidad», comunicó la compañía poco después de anunciar que todos los proyectos de este estudio habían sido cancelados. Con efecto inmediato, el equipo detrás de *Dead Rising 2, 3* y *4* dejó de existir, tal y como se publicó en la cuenta de Twitter oficial de **Capcom Vancouver**: «Estamos tristes de tener que »


Devil May Cry



» anunciar que desde hoy, Capcom Vancouver ha suspendido sus operaciones. Queremos expresar nuestro más profundo agradecimiento al equipo y a los fans por su apoyo». Ante estos movimientos, es fácil atar cabos y determinar por qué Ninja Theory no trabajó en una secuela directa de *DMC*.

Con esa certeza en mente, me acerco a la presentación de *Devil May Cry 5* en Madrid. A la cita no faltan dos figuras importantes del estudio nipón. Por un lado, Hideaki Itsuno, un veterano de Capcom que ha dirigido proyectos tan importantes como *Dragon's Dogma*, *Devil May Cry 3 y 4*, así como esta nueva secuela; por el otro, Matt Walker, que es productor de *Devil May Cry 5* y traductor de Itsuno durante su estancia en Madrid.

El evento sufre ciertos contratiempos cuando la luz se va no una, sino dos veces, como si un ente demoníaco tratara de impedir que Dante entrara en acción. Mientras el cámara de televisión pone a punto el encuadre —*GTM* graba también la entrevista para nuestro programa en UBEAT—, me dedico a intercambiar unas palabras con Itsuno, que **se lamenta de no poder disfrutar de España y de su gastronomía**. El tour por los distintos países es agotador, confiesa, pero es lo que toca en la época de promoción. «*Shouganai*», musita. Esta palabra japonesa no tiene una traducción literal en español, pero hace referencia a una situación de resignación en la que no se puede hacer nada más que tirar para delante.

La sala en la que tiene lugar el encuentro ha sido preparada de forma concienzuda. Una iluminación tenue, de colores rojizos, nos transporta a la atmósfera de neón de *Devil May Cry 5*. El despacho de Dante está adornado con algunos instrumentos antiguos, que casan con el *atrezzo* gótico de la saga »



Itsuno destaca el gusto estético de los juegos de Ninja Theory, un elemento que han tratado de trasladar a Devil May Cry 5

» de demonios por excelencia. Sobre el escritorio, **una pizza entera** (sin piña) espera a que alguien le dé unos cuantos bocados. Está claro que Dante no tendría remilgos, pero Itsuno y Walker prefieren que se quede como parte indisociable de la decoración. Además, unas horas más tarde, cuando los periodistas ya hayamos puesto pies en polvorosa, algunos seguidores de la franquicia, invitados por Koch Media, tendrán el privilegio de acudir a una sesión de firmas con los creativos.

Tras unos ajustes más de cámara, el piloto verde se enciende y me siento en mi posición. *DMC*, de Ninja Theory, es una pregunta obligatoria: «Después de que saliera el juego, nos dimos cuenta de que a le gente le gustó muchísimo, pero en Capcom, **la directiva decidió que quería abandonar los proyectos externos**. Cuando llegó el momento de desarrollar *Devil May Cry 5*, tomaron la decisión de hacerlo de manera interna».

Lo cierto es que los cambios no solo se han producido en el seno de Capcom. Ninja Theory, un estudio que nada tiene de novato y que ha parido videojuegos de la talla de *Heavenly Sword, Enslaved: Odyssey to the West* o el galardonado *Hellblade*, fue adquirido por Microsoft »

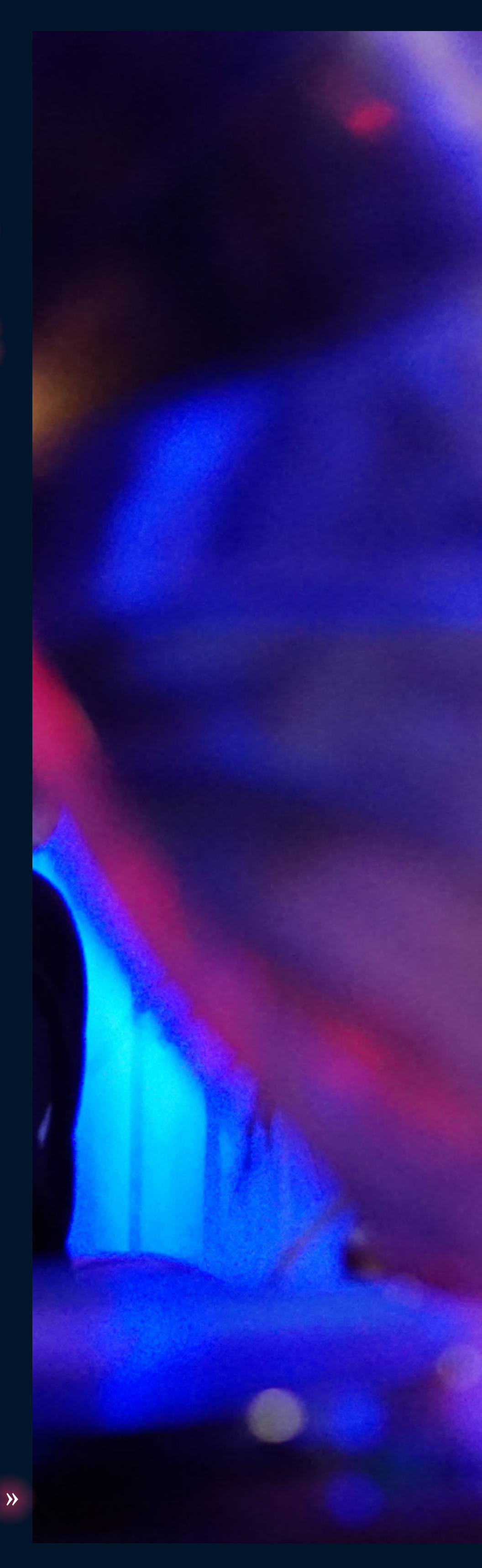
> DESCUBRIMOS QUE LOS JUGADORES CON CONFIANZA EN SÍ MISMOS HACEN TODA CLASE DE COSAS CHULAS.

» a mediados del año pasado. Aun así, que *DMC 2* no sea plausible, no quiere decir que Capcom no haya tomado buena cuenta de los elementos que funcionaron. De hecho, se han implementado algunos de ellos. Es el caso del Modo Void, una especie de modalidad de entrenamiento, que en *DMC* apareció como The Dojo. «Otra cosa que cogimos fueron las *kill cameras*. Nos llevó mucho tiempo introducirlas, mucho más de lo que uno pueda pensar, pero creemos que tiene un valor enorme». Además, otro de los puntos positivos que destacan de la producción de Ninja Theory es su **sensibilidad para lo estético**. «Cuando diseñamos a nuestros personajes y los animamos, meditamos largo y tendido sobre lo que haría Ninja Theory. Nos esforzamos al máximo para estar a la altura y sentirnos orgullosos», confiesa el creativo japonés.

¿QUÉ SALIÓ MAL EN DEVIL MAY CRY 2?

El proyecto de Devil May Cry comenzó en Japón como un *spin off* de *Resident Evil*, aunque más tarde adquirió entidad propia y se convirtió en una franquicia con todas las de la ley. La obra dirigida por Tameem Antoniades, de Ninja Theory, recibió críticas, paradójicamente por su estética —alabada por los nipones—, pese a que fuera un título de calidad. *Devil May Cry 2*, en cambio, por mucho que se desarrollara en territorio nipón, **no goza de tantos adeptos**. ¿Por qué motivo? Hideaki Itsuno destapa ahora una información que había navegado por las aguas de Internet como rumor, pero que ahora confirma de manera oficial: «Una cosa interesante es que el desarrollo de *Devil May Cry 2* empezó antes de que el primero saliera al mercado. En ese sentido, hay una posibilidad de que el equipo de desarrollo no supiera muy bien lo que era ni lo que lo hacía tan bueno al título original cuando el juego comenzó a desarrollarse».

La saga principal conecta con otras dos secuelas, el sobresaliente *Devil May Cry 3* y *Devil May Cry 4*, obra bastante conservadora que, no obstante, nos presenta a Nero, un personaje muy importante en la quinta entrega de la saga. Después de conocer a Dante, Nero continúa matando demonios gracias a su poderoso brazo, el *devil bringer*. Por desgracia, el enemigo le arranca su valiosa extremidad y se queda manco, al menos durante unos instantes. Itsuno da unas pinceladas sobre los cambios que perfiló para Nero en *Devil May Cry 5*: «En el momento en que empecé a trabajar en el personaje de Nero, lo primero que pensé es que la gente estaba acostumbrada al *devil bringer*, »




Devil May Cry


Devil May Cry



» así que lo eliminé con la intención de ver cómo reaccionaban los jugadores». En su lugar, el director japonés implementó una nueva mecánica. El hecho de no poder utilizar su brazo real, no implica que su fuente de poder haya desaparecido. Por tanto, Nero emplea sus nuevos *devil breakers*, unos **brazos mecánicos desechables**, que tal y como indicia Itsuno, le confieren un toque estratégico al juego. «Descubrimos que los jugadores con confianza en sí mismos hacen toda clase de cosas chulas, porque no tienen miedo de que los brazos se rompan». Mientras unos juegan de manera un tanto conservadora, otros optan por un estilo de juego más agresivo.

En esta nueva secuela, por primera vez podemos jugar con tres personajes distintos. Eso no significa que tengamos la posibilidad de seleccionar a uno de ellos y disfrutar de toda la partida en sus zapatos. La historia se divide en distintos capítulos protagonizados por uno de estos tres guerreros. Lo más interesante es que **cada personaje ofrece un tipo de jugabilidad diferente**, algo que le da habilidad y empaque al producto. Mientras que Dante representa lo tradicional, la combinación entre armas de fuego y cuerpo a cuerpo, Nero juega con sus brazos mecánicos. El tercero en unirse a la fiesta es V, un tipo que todo el mundo confunde con el actor Adam Driver —Kylo Ren en *Star Wars*—, pero que en realidad goza de sus características propias. De acuerdo con las palabras de Itsuno, **V es el detonante narrativo**, pues se encarga de avisar a Dante, Nero y Trish —personaje clásico— de los peligros del demonio Urizen. Al director creativo se le ocurrió «crear un personaje completamente distinto». V, a diferencia de Nero y Dante, no ataca al enemigo con sus manos desnudas, se vale de los animales que él mismo invoca. «Puede controlar a demonios», explica Itsuno. La particularidad reside en una dicotomía: la defensa y el ataque. Mientras controlamos los golpes de los enemigos que nos acompañan, el jugador debe guardarse las espaldas y evitar que el enemigo dañe el cuerpo de V. «Debes tener en cuenta todo el campo de batalla y gestionar tus movimientos, casi como si fuera ajedrez».

«¡Última pregunta!», exclama la persona de prensa que acompaña a Itsuno y a Walker durante su periplo internacional. Como todavía estamos inmersos en la personalidad de los héroes, nos centramos en la figura de Dante. «Hay cosas que todavía no hemos dicho porque no queremos destripar el argumento». Sin embargo, el director japonés da alguna pista que nos permite elucubrar sobre la evolución de Dante. Subraya el **concepto de derrota**: «Dante ya ha perdido con anterioridad y lo ha vuelto a hacer». Por ese motivo, habrá tramos de juego en el que no lo veamos, pero «después de eso vuelve y...».

La cámara se apaga, la libreta se cierra. Después de desearles un feliz viaje de vuelta —cogen el avión esa misma tarde—, tomamos de nuevo los mandos para embarcarnos en la aventura de *Devil May Cry 5*. **Son muchas incógnitas las que todavía quedan sin respuesta**, aunque queda muy poco para poder deleitarnos con el cuadro completo, un cuadro que se compone de tres perfiles, el de Dante, Nero y V, que se refuerzan con personalidades como las de Trish o Nico, la muchacha de la furgoneta que tanto da y dará de qué hablar.

Dante is back, so be ready for some kickass action, baby.



EN PORTADA:

el arte de HELLYON WHITE

DEVIL MAY CRY 5

Cuando Hellyon White se unió a *GTM*, fue uno de los momentos más emocionantes de mi tiempo en la revista. No porque no tengamos un equipo repleto de grandes talentos, sino porque **se nos unía una artista de unas cualidades únicas.**

Aunque pueda parecerlo, esta **no es la primera portada** de Hellyon en *GTM*. Antes de *Devil May Cry 5*, abordó una tremenda portada para *Catherine Full Body*. Tristemente, el juego terminó no saliendo en febrero y poco después se anunció que llegaría en septiembre, con lo que **nos vimos obligados a retrasar dicha portada**. Tras la «desilusión» de no poder debutar con *Catherine*, Hellyon volcó su 100% en crear esta maravillosa portada que **rinde homenaje** a una de sus sagas favoritas: *Devil May Cry*. El cuidado, mimo y cariño de cada detalle hacen de esta pieza de arte algo **inigualable**. Espero de corazón que la disfrutes, ¡porque tendremos más Hellyon White a lo largo del año!

—Juan Tejerina


Ebony

Yoshi's Crafted World.

por Borja Ruete

El universo creado por Nintendo nos alegra la vista, **destila buen rollo y mimo exquisito por los detalles.** A este simpático dinosaurio, que tuvo que soportar los lloriqueos de los bebés Mario y Luigi, no le han ido bien las cosas en todos sus videojuegos. Le ocurría algo parecido que a cierta bolita rosa de apetito voraz. Sí, a los dos les gusta llevarse monstruos a la boca, pero más allá de las similitudes gastronómicas, algunos de sus títulos han pecado de anodinos. No fue el caso de *Yoshi's Woolly World*, una propuesta de calidad que debutó en Wii U, consola que, como bien sabemos, no gozó de buena salud en el mercado. Para amortizar su desarrollo, la compañía nipona publicó una conversión en Nintendo 3DS que algunos esperaron en Nintendo Switch. Sin embargo, los de Kioto prefirieron pasar página y producir una entrega completamente nueva.

Yoshi's Crafted World deja los ovillos de lana y se rinde al papel, como *GTM*; o al cartón, como Nintendo Labo. Al igual que en la entrega anterior, **lo estético enamora** e invita a tomar los Joy-Con para descubrir su mundo de celulosa. ¡Ha llegado el momento de explorar!




PULSA START · YOSHI'S CRAFTED WORLD · DESARROLLA: GOOD-FEEL · PLATAFORMAS: NINTE
LANZAMIENTO: 29 DE MARZO DE 2019

De nada sirve que un juego sea bonito si luego todo lo demás fracasa. Ese era mi mayor miedo con este *Yoshi's Crafted World*, una **producción de graciosa factura** que contiene los elementos tradicionales de los plataformas de Nintendo. Lo nuevo del animalejo verde se presentó oficialmente en el ya lejano E3 2017, pero no ha sido hasta ahora cuando ha desplegado sus escenarios acartonados. Pieza a pieza, como una reproducción virtual de los Toy-Con de Nintendo Labo, las formas se convierten en objetos. De hecho, uno de los disfraces de Yoshi, desvelado durante el más reciente Nintendo Direct, se corresponde con el piano de cartón del imaginativo juguete-videojuego de la compañía de Mario.

He de reconocer que después de la sesión no quedé del todo convencido. «No tienes corazón», me dijo un buen amigo y compañero de *MeriStation* al que le transmití mis inquietudes. En un primer momento, me dio la sensación de que la propuesta jugable era un tanto anodina. Sin embargo, **no todo es lo que parece** , y a veces es conveniente madurar la opinión y procesar la información. He descargado la *demo* —correspondiente al primero de los tres niveles que probamos— en busca de los matices que tal vez había pasado por alto. También me he despojado de algunos prejuicios y preconcepciones sobre lo que espero y deseo de un juego protagonizado por Yoshi.

"SE TRATA DE UNA PRODUCCIÓN DE GRACIOSA FACTURA"



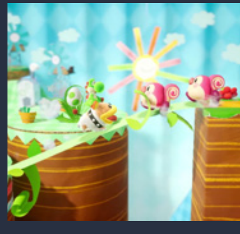
La resolución necesita mejorar

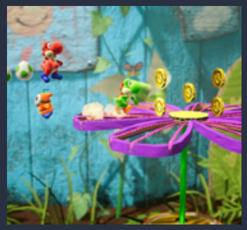
—

Tanto en *dock* como en portátil, el personaje luce algo borroso, no por decisión estética, sino porque la resolución es a todas luces demasiado baja.

Durante la visita al Nintendo Showroom, el espacio que los de Kioto utilizan para que los periodistas catemos sus juegos, otro compañero comentó un aspecto importante de esta clase de producto: la dificultad. No es extraño leer cómo la gente desdeña los videojuegos de Nintendo por su aparente falta de desafío. Y sí, es verdad que producciones como *Kirby Star Allies* carecen de reto alguno, pero esto no se extrapola al conjunto. Se confunde la **accesibilidad para todos los públicos** con la falta de complejidad. Los jugadores que no profundicen, llegarán al final del trayecto sin dolores de cabeza —a menos que uno esté a los mandos de *Donkey Kong Country Returns*, que ya es más exigente—, pero los que quieran exprimir todo el jugo deberán poner un poquito más de su parte. Desconozco en qué punto de la ecuación se halla *Yoshi's Crafted World*, aunque hacerse con las monedas rojas y las cinco margaritas de cada nivel nos obligará, al menos, a mantener los ojos bien abiertos.

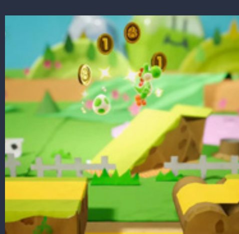
Imágenes del juego











La primera fase, la de la *demo* pública, es la típica que sirve como tutorial. Aprendemos que la glotonería de la criatura continúa intacta: se traga a los enemigos, que luego escupe o transforma en huevos. De ellos no sale ni un vástago de Yoshi ni un monstruito. El pequeño dinosaurio los utiliza como arma arrojadiza, nunca mejor dicho. Lo que más me ha llamado la atención de *Yoshi's Crafted World* son las posibilidades que ofrecen los escenarios. El desarrollo lateral juega con la profundidad de los entornos y nos permite interactuar con ellos. Por tanto, la **mecánica de lanzar huevos** resulta crucial, no solo para avanzar en la aventura, sino también para encontrar los tesoros ocultos. Las formas de papel esconden elementos que solo necesitan un ligero golpe para caer y revelar sus secretos. Esta interactividad se extiende a partes concretas de los escenarios y conforma simpáticos puzles. Así, por ejemplo, en algunos casos, debemos golpear los componentes enrollados en un orden concreto para que al desplegarse lo hagan en cadena y podamos seguir avanzando. A nivel visual, es un placer observar cómo **los entornos van mutando**. Además, al finalizar la fase, se produce un cambio de prisma. Jugamos el nivel al revés y con un contador de tiempo. La finalidad es encontrar a los Poochy rebeldes que se han escapado. Al caminar por el reverso de los niveles descubrimos las vergüenzas de los objetos de papel, que de frente se ven perfectos, pero por detrás parecen piezas de *atrezzo*.

"PUEDE JUGARSE EN COOPERATIVO CON UNA MISMA SWITCH"

Yoshi's Crafted World funciona en lo estético y lo combina con buenas ideas de diseño, aunque habrá que ver si el ritmo de juego es adecuado y si todas estas mecánicas ingeniosas consiguen que la experiencia no se haga repetitiva. **El título puede jugarse en cooperativo** junto a otro amigo, cada uno con su propio Joy-Con. Solo o acompañado, la nueva aventura de Yoshi nos espera. ¿Te apetece practicar un poquito de papiroflexia?

¿Música machacona?

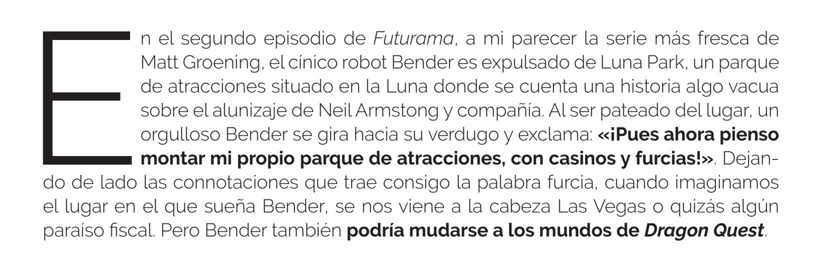
—

El tema principal resuena continuamente y se introduce en los oídos sin que te des cuenta. Aunque la he criticado, reconozco que la tarareo en la intimidad.



TRAVESÍA DEL LUMINARIO IV: CASINOS Y FURCIAS

por Juan Carlos Saloz



En el segundo episodio de *Futurama*, a mi parecer la serie más fresca de Matt Groening, el cínico robot Bender es expulsado de Luna Park, un parque de atracciones situado en la Luna donde se cuenta una historia algo vacua sobre el alunizaje de Neil Armstong y compañía. Al ser pateado del lugar, un orgulloso Bender se gira hacia su verdugo y exclama: **«¡Pues ahora pienso montar mi propio parque de atracciones, con casinos y furcias!»**. Dejando de lado las connotaciones que trae consigo la palabra furcia, cuando imaginamos el lugar en el que sueña Bender, se nos viene a la cabeza Las Vegas o quizás algún paraíso fiscal. Pero Bender también **podría mudarse a los mundos de *Dragon Quest***.

Marzo de 2019


IMAGEN: SQUARE ENIX

VICIO Y LUJURIA

BAJO LA INOCENCIA DE UN NIÑO

Un videojuego, por edulcorado que esté, no es más que la síntesis de la cultura de sus desarrolladores. Desde el primer *Dragon Quest*, nacido para adaptar un género que estaba en boga en Occidente, observamos detalles que hablan sobre el sexo, la corrupción y el vicio bajo la capa de inocencia que transmiten los diseños de Akira Toriyama. La franquicia ha evolucionado a lo largo de los años en mecánicas e historia, pero mantiene el mismo bajo fondo desde que nació en 1986.

En el primer capítulo de *Dragon Ball*, la avispada Bulma, que solo tiene dieciséis años, propone al inocente Goku un intercambio. **«Te enseño las bragas si me das tu bola de dragón»**, asegura ante la mirada atónita del protagonista. En los siguientes episodios, la situación se agrava. Goku le quita las bragas a Bulma sin entender por qué «no tiene bolas» como su abuelo, Yamcha pilla a la peliazul duchándose y Mutenroshi la acosa pidiéndole «puf puf».

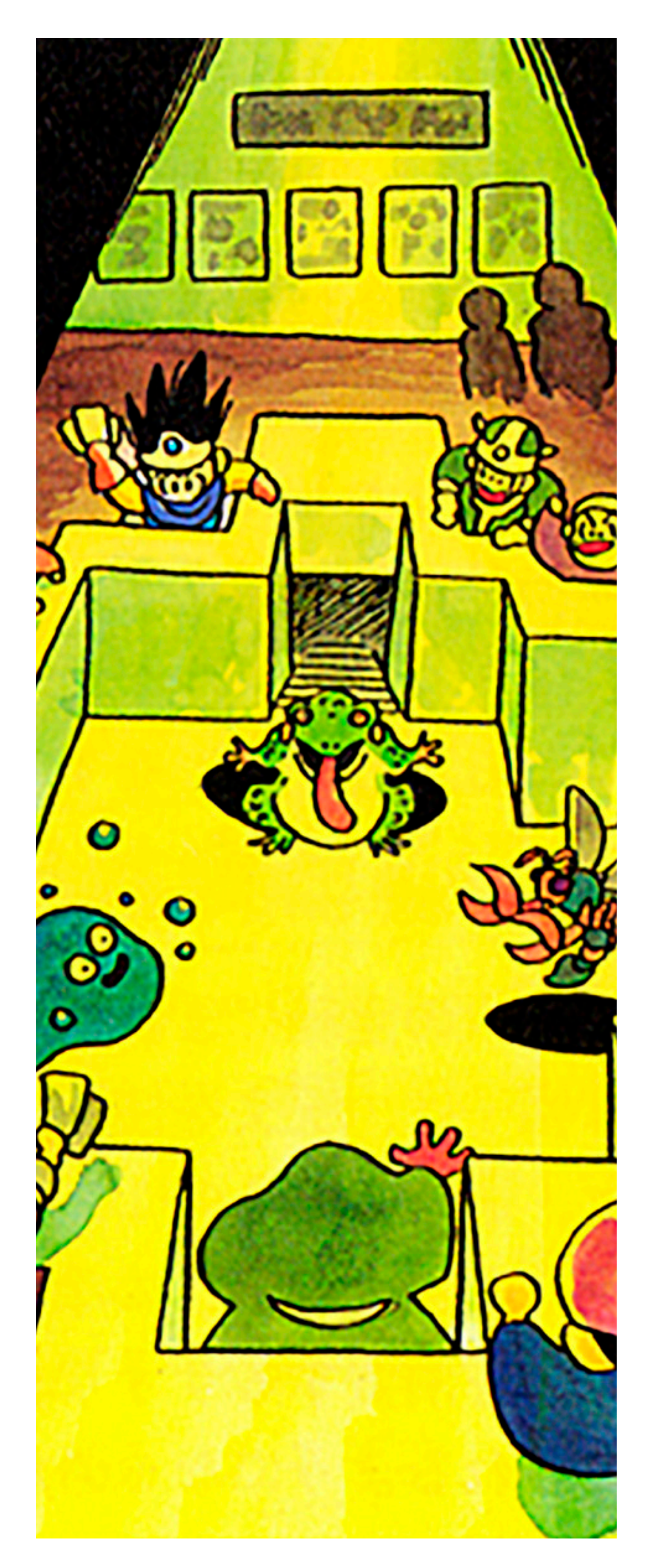
¿Qué? ¿Que os suena de algo eso del 'puf puf'? Ah, claro.

Dragon Ball y *Dragon Quest* no solo comparten a Akira Toriyama como diseñador, sino que también cuentan con varios elementos muy similares. El más curioso tiene que ver con los casinos y las furcias que tanto deseaba Bender. Tras la apariencia discreta, divertida y hasta infantil de *Dragon Quest*, se ocultan referencias sexuales mucho más explícitas que en *Final Fantasy*, así como **una excitación por el vicio que ya querrían para sí muchas casas de apuestas *online*.**

En *Dragon Quest XI*, lo vemos todo unido en un momento clave. Tras el clímax intermedio —si no quieres *spoilers*, no sigas leyendo— en el que el malvado Mordegon trae la oscuridad al mundo con la ayuda de los seis orbes, los personajes se reparten por todo el mapa y es nuestro deber encontrarlos de nuevo. Jade, la chica del grupo que cuenta con una rama llamada *Atracción* con la que podemos desbloquear habilidades tales como *Beso*, *Seducción mortal*, *Tornado rosa* y, por supuesto, «Puf puf», ha sido secuestrada por los monstruos. Pero no por monstruos cualesquiera sin razón de ser, sino por Booga, un monstruo que **ha montado un casino y tiene hipnotizada a Jade para que sirva como reclamo y *femme fatale.***

Quizás sea la inocencia que promete el diseño de la saga la que favorece todos estos elementos. En Japón, al fin y al cabo, existe una relación muy estrecha entre lo inocente y lo sexual. En el manga, bajo el paraguas de la ilustración, las lolitas o nínfulas —por resumir, chicas jóvenes que atraen a hombres mayores—, cuentan con su propio género: **el lolicon**. Se trata de una contracción japonesa de *lolita complex* (complejo de Lolita), y es especialmente popular en los mercados no oficiales. Básicamente, son obras con contenido sexual explícito o sugerido en el que niñas, que pueden tener una apariencia desde dieciséis años hasta ocho, tienen relaciones sexuales o buscan la provocación.

Aunque en Japón se lucha para que se regularice este género, no ha habido forma de despopularizarlo. De hecho, es habitual ver en salones del manga de nuestro país almohadas dibujadas con **niñas desnudas o semidesnudas**.



Esta relación entre lo inocente y lo sexual, por más que esté instaurada en todo el mundo, se explora con más naturalidad —o como mínimo menos censura— en Japón. Sin ir más lejos, el escritor Fernando Sánchez Dragó reconoció haberse acostado con dos niñas de 13 años durante una visita a Tokio en 1967. Hace mucho tiempo, sí, pero ni el delincuente —porque no es menos que eso— se ha retractados ni en Japón han acabado por completo con esta práctica.

Todo esto sirve para remarcar que *Dragon Quest* lo tiene fácil para incorporar elementos sexuales en sus juegos, que **quedan tapados por el aire infantil de sus diseños**. Pero el vicio cobra aún más relevancia con los casinos. En prácticamente todos los juegos principales de la saga podemos perder días enteros en las máquinas tragaperras, algo que han aplicado después muchos otros *JRPGs*. Es una práctica normalizada, y como demuestra el monstruo que secuestra a Jade, nadie escapa de ella.

Cuando llegamos a Octagonia, somos invitados a probar el nuevo casino. ¡Y madre mía! Ganamos todo el rato, como si fuéramos orientales en las tragaperras de un bar de barrio. Algunos caemos en la trampa, otros no, pero **todos somos tentados a tirarnos allí horas y horas mientras vemos cómo nuestra cartera crece más y más.** Una cartera que más tarde se vaciará al completo.

Tras completar este tramo, podemos decidir seguir jugando de forma normal o irnos al Casino de Puerto Valor, pero la tentación continúa presente.

Los juegos de azar, al igual que el sexo, están mucho más extendidos en Japón. Aunque su ley es muy estricta; el 3'6% de los adultos nipones son ludópatas, según una investigación del Ministerio de Salud, Trabajo y Bienestar del país. Su afán por las lucecitas y los números subiendo y bajando es máximo, algo que se relaciona con los altos índices de depresión y ansiedad en sus habitantes, que encuentran en los casinos un refugio en el que resguardarse.

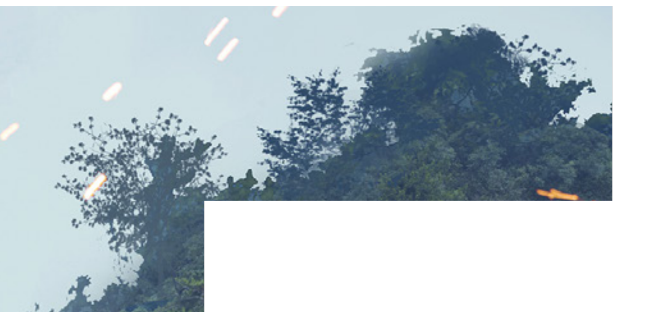
Dragon Quest, en sí mismo, ya es otro refugio para sus millones de jugadores en todo el mundo. Pero **los casinos siguen estando presentes para que podamos dejar de lado nuestras responsabilidades como luminarios y dedicarnos a sacar dinero**.

Al fin y al cabo, un juego no es más que una síntesis de la cultura de sus desarrolladores. *Dragon Quest* tiene bondad y una aventura apasionante, pero tras su apacible apariencia se oculta un mundo oscuro que hay que saber entender. ■

"LOS CASINOS NOS TIENTAN PARA QUE DEJEMOS DE LADO NUESTRAS RESPONSABILIDADES"



IMAGEN: FRED DUFOUR/AFP/GETTY



LEVEL UP!

GESTALT & REPLICANT II

por Roberto Pineda

En el número anterior nos embarcamos en un viaje nacido de lo que pretendía ser un tributo personal a *Neon Genesis Evangelion* en forma de final alternativo para *Drakengard*. Los hechos acontecidos nos llevaron a *NieR*, el título que una agonizante Cavia nos ofreció hace prácticamente diez años. Cuando decimos que *NieR Automata* es una secuela de lo más inesperada, lo hacemos porque hay algo que tendemos a pasar por alto a menudo: la conexión entre dos entregas que pueden ser disfrutadas de manera independiente, especialmente si tenemos en cuenta que la primera de ellas se divide en **dos versiones** y una de ellas nos lleva hasta la historia de los androides por un camino más fácil de interpretar que la otra.

Marzo de 2019

BECOME AS GODS



En la versión de Xbox 360, NieR —el protagonista— es un hombre adulto que trata de salvar a su hija, mientras que en la de PlayStation 3, que es la que nos interesa, encarnamos a **un joven** que debe hacer lo propio con su hermana. A pesar de que ambas historias nos llevan prácticamente por los mismos caminos y son igual de válidas, si algún día nos vemos en la tesitura de tener que decantarnos por una debemos hacerlo por la que tenemos a nuestra disposición en la consola de Sony. Y es que, aunque los cambios entre una y otra resultan prácticamente imperceptibles, no conviene olvidar que el guion es único y fue escrito tomando como base la relación entre dos hermanos.

Es por eso que, además de retomar los hechos acontecidos justo donde lo dejamos el mes pasado, debéis tener en cuenta que cuando entre en escena la figura de **Yonah** estaremos hablando de la hermana de NieR, el joven que encontró en el **Proyecto Gestalt** una última oportunidad de salvar a un ser querido. Ya estamos más cerca de ver cómo la especie humana quedó reducida a un pequeño grupo de exiliados en el único satélite natural de ¿nuestro? planeta.

Extraer el alma de un afectado por el Síndrome de Cloración Blanca con la intención de introducirla en un duplicado de su cuerpo después de que la enfermedad quedase erradicada. No es normal ver a la ciencia tratando de hacer uso de una entidad incorpórea, pero la situación

era crítica y la humanidad estaba desesperada por encontrar una vía de escape. Esta idea, que fue bautizada como Proyecto Gestalt, no salió tal y como se había planificado.

Por un lado, muy pocas personas eran capaces de someterse con éxito al tratamiento mientras que, por otro, los científicos trabajaban paralelamente en la creación de una sustancia a partir de las partículas G, capaz de imponerse a las leyes de conservación de la masa y crear vida desde cero. Un descubrimiento que los humanos comenzarían a definir como **magia**. A partir de ese momento, la investigación derivó en la creación de una tropa de armas humanas, concebidas con el objetivo de plantar cara a las hordas de Legión y enviadas al campo de batalla en un fallido intento de poner fin a la guerra; **fracasaron estrepitosamente**.

Lo que los científicos conocían como magia resultó ser prácticamente incompatible con las personas adultas, así que decidieron probar suerte con un grupo de jóvenes que, en principio, no presentaban problemas a la hora de acogerse al experimento. Gracias a esta medida **comenzaron a proliferar los Replicantes resistentes al *SCB***, así que las autoridades aprovecharon que el proyecto había alcanzado su esplendor para aprobar un nuevo plan: hacer de cada recién nacido un Gestalt en el que albergar su alma en un duplicado de sí misma, para así tener tanto un cuerpo a salvo del síndrome, como una versión artificial dispuesta a cumplir órdenes y luchar contra la Legión.

Aunque es cierto que el Proyecto Gestalt por fin comenzaba a ser fiable, la realidad es que nunca llegó a ser perfecto. Y es que a pesar de que los Replicantes habían alcanzado un punto en el que prácticamente eran indestructibles, los Gestalt estaban muy lejos de serlo; corrían el riesgo de padecer una nueva enfermedad si permanecían demasiado tiempo aislados de su alma. Una enfermedad que dejaba patente la conexión permanente entre la misma y su cuerpo original. Es por eso que los científicos, en su intento de comprender y perfeccionar la magia, optaron por crear una especie de sistema de anulación forzada para devolver un alma a su poseedor original de manera remota. **¿Os suenan los nombres de Noir y Weiss?** En efecto, hablamos de esos libros —especialmente el segundo— que vimos en la primera entrega.

NieR, cuyo único fin era velar por la salud de su hermana, decidió establecer un trato con Noir, con la intención de salir airosos de una de las muchas batallas que protagonizaron la guerra. Un acuerdo cuyo precio resul-


IMAGEN: STUDIO GHIBLI

tó ser muy elevado: Yonah formaba parte del mismo y quedó sumida en la nueva enfermedad de manera prácticamente inmediata. A partir de este momento, su única salida era encomendarse a los científicos y ponerse a su servicio a cambio de que estos le prometieran tratarla, aunque la cosa iba para largo. La guerra continuó durante miles de años y **la Legión ya había perdido a su líder, Ojos Rojos**. Por su parte, el gobierno ya contaba con androides encargados de supervisar las tareas de los Replicantes, hasta que un día sucedió lo inevitable...

Hay que decir que no resulta fácil comprender todas las conexiones que podemos encontrar entre ambos capítulos de la saga, básicamente porque un número importante de ellas reside en **la novela *El Mundo Perdido***, un hecho que nos deja varios agujeros de guion —y algunas incógnitas— de un modo similar a lo que sucede con *Final Fantasy XIII* y *Episode Zero -Promise-*. En cualquier caso, lo que debemos saber es que los androides supervisores estimaron que en torno al siglo XXVIII, **los Replicantes comenzaron a desarrollar voluntad propia**, hasta el punto de crear su propia civilización. En principio, esto no llegó a ser un problema, ya que no todo eran malas noticias; el ejército de duplicados logró completar la tarea para la que había sido concebido: acabar con las hordas de la Legión mientras la ciencia continuaba avanzando y el *SCB* era erradicado de una vez por todas.

A pesar de acabar con el síndrome, la humanidad había sido mermada social, política y económicamente hasta llegar a un punto en que la supervivencia natural a base de reproducción no estaba garantizada. Se sucedieron varias generaciones protagonizadas por todo tipo de calamidades, entre las que destaca la peor que podemos imaginar: **el planeta Tierra fue invadido por una especie extraterrestre de carácter autómata**, algo ante lo que los humanos restantes no podían luchar en la delicada situación que atravesaban. Me gustaría destacar que estas líneas solo pretenden ofrecer una pequeña introducción a todos aquellos que decidan sumergirse en *NieR: Automata*, y es por eso que la historia de algunos personajes relevantes del titulo original ha sido omitida, en aras de mantener la sorpresa a los que decidan comenzar por la primera entrega. En cualquier caso, ya sabéis cómo empieza la batalla entre el hombre y la máquina: con los humanos exiliados en la Luna y con el envio de androides a su planeta natal con la intención de recuperar lo que su ambición los llevó a perder. **Androides creados por la Corporación YoRHa, entre los que tal vez os suena el nombre de 2B...** ■



BRAWL STARS
LA NUEVA JOYA DE SUPERCELL

por Alejandro Redondo

Apenas lleva un par de meses en el mercado, pero la última propuesta de los creadores de *Clash Royale* va camino de convertirse en un nuevo éxito mundial. En un campo tan competitivo como el de los videojuegos para móviles, son muchos los factores que determinan el devenir de un proyecto, y en Supercell parecen conocerlos y dominarlos todos a la perfección. ¿Por qué los juegos de la compañía finlandesa tienen tan buena aceptación? ¿Cuál es su fórmula del éxito y cuáles están siendo las claves para que ***Brawl Stars*** esté generando en torno a un millón de dólares al día?

Marzo de 2019



IMAGEN: SUPERCELL

MENOS CARTAS, MÁS ACCIÓN

EL CAMPO DE BATALLA TE ESPERA

Las casualidades no existen. Tampoco la suerte. Cuando Supercell comenzó hace años a desarrollar *Brawl Stars*, sabía que tenía entre manos al posible sucesor de *Clash Royale*. Sabedores de que la burbuja de su producto estrella podía explotar en cualquier momento, comenzaron a preparar con mimo, sin prisa pero sin pausa, su siguiente movimiento en el mercado. El 15 de junio de 2017 comenzaron las primeras pruebas del producto en Canadá y durante los meses posteriores fueron puliéndolo —corrigiendo pequeños errores, mejorando la monetización, etc.— hasta publicar su versión final a nivel mundial hace muy poquitas semanas, el 12 de diciembre de 2018.

Con *Brawl Stars*, Supercell ha querido alejarse de sus proyectos anteriores y plantear una jugabilidad muy sencilla, una especie de ***MOBA* para todos los públicos** con combates de tres contra tres en el que los personajes cuentan únicamente con un ataque básico y otro especial. Sin objetos, en un escenario muy reducido y con partidas muy rápidas, la fórmula destaca especialmente por su competitividad y accesibilidad: a diferencia de *Clash Royale*, conocer a los distintos *brawlers* y sus dos habilidades lleva solo unas partidas, por lo que en muy poco tiempo el jugador puede aprender la mecánica y comenzar a ganar sus primeras copas. El resto de elementos los irá desbloqueando progresivamente.

Entendiendo un videojuego *free to play* como un embudo en el que en la parte ancha están la totalidad de los jugadores que instalan, y en la parte estrecha aquellos que acaban haciendo algún pago, el objetivo de cualquier compañía siempre es llevar al mayor número de personas posibles del primer al último paso. En ese sentido, que *Brawl Stars* sea tan fácil de aprender **evita que muchos jugadores desinstalen**, abrumados por demasiado contenido o un sistema demasiado complejo. Está demostrado que, mientras más días seguidos abra el usuario la aplicación, mayor probabilidad habrá de que se fidelice y termine realizando algún pago, por lo que es fundamental que desde el primer día queden encandilados con el producto.

Supercell siempre se ha caracterizado por diseñar fuertes sistemas de **retención de jugadores**, y este nuevo caso no es una excepción: *Brawl Stars* cuenta con varios añadidos que invitan al usuario a abrir el juego cada varias horas. Por ejemplo, existen cajas pequeñas de recompensas que pueden abrirse ganando fichas tras completar partidas y cajas grandes que se desbloquean cuando se consigue una actuación estelar —ser uno de los mejores o el mejor de la partida—. Lo interesante es que las fichas que se pueden conseguir están limitadas en el tiempo y se van recargando por horas, por lo que el usuario debe acostumbrarse a abrir el juego varias veces al día para así no perderse ningún premio. Creando un hábito es mucho más fácil conseguir adeptos.

Otro de los grandes aciertos de la compañía de Helsinki ha estado en incluir diversos modos de juego, más allá del 3v3 clásico —conocido como Atrapagemas—, que será el que, previsiblemente, centre el componente competitivo. Atraco, Pelea Robótica, Supervivencia, Balón Brawl… los distintos escenarios rotan a modo de eventos para hacerlos más especiales y evitar que el juego caiga en la monotonía. Ganar en cualquiera de ellos reporta **fichas y trofeos**, los ▶



cuales permiten ir subiendo de rango y desbloquear distintas recompensas, desde cajas de contenido hasta nuevos *brawlers*. Poder ver en todo momento qué se puede obtener al superar la barrera de los 500 o las 1000 copas motiva a seguir jugando y ganando partidas para lograr el objetivo.

En un videojuego gratuito que no cuenta con publicidad, de nada serviría tener a una gran comunidad si no se cuenta con un buen **modelo de monetización**. *Brawl Stars* sigue la estela de *Clash Royale* y plantea algunas técnicas infalibles para asegurarse un puñado de dólares diarios: desde los clásicos aspectos alternativos para personajes hasta las ofertas limitadas en tienda, todo está pensado para que el jugador tenga la sensación de que siempre sale ganando. Lo interesante en este punto es el uso que el producto plantea de la divisa: el usuario solo utiliza dinero real para comprar gemas, que son las que posteriormente se canjean por el resto de elementos, monedas incluidas. Psicológicamente, cuesta menos gastar una divisa virtual en la tienda que utilizar pagos reales, ya que se pierde la referencia del valor real de cada cosa.

Que *Brawl Stars* haya generado **más de 30 millones de dólares** en su primer mes en el mercado no es casualidad. La enorme comunidad de Supercell ha contribuido a esta causa, pero también el buen hacer de la compañía en el terreno de los videojuegos para móviles. La experiencia y las múltiples pruebas en fase beta han permitido construir un producto sólido, atractivo y con un sistema altamente rentable, lo que asegura la supremacía de los finlandeses en Google Play y App Store durante muchas semanas más. Solo el tiempo dirá si logra convertirse en un fenómeno a la altura de lo que fue, y sigue siendo, *Clash Royale*. ■

"SUBIR DE NIVEL A LOS BRAWLERS CUESTA MONEDAS, QUE CONSIGUEN CON EL PAGO DE GEMAS"



IMAGEN: SEGA



LEVEL UP!

EL LEGADO DE LOS ANTIGUOS

por Ramón Méndez

Hablar de *Panzer Dragoon* en pleno 2018 es algo casi irónico, puesto que supone hacer toda una labor de **arqueología videolúdica** para transportarnos a mediados de la década de los 90, un viaje que nos lleva a algo ya considerado historia antigua a día de hoy. Es irónico porque, precisamente, toda la franquicia gira en torno a ese concepto de que existe una época antigua en la que una gran civilización asombraba al mundo con sus grandes avances tecnológicos en todos los aspectos de la vida. Recordar *Panzer Dragoon* a día de hoy supone **recordar a SEGA en su mejor época**, cuando era la gran compañía capaz de asombrar a propios y extraños con prácticamente todos y cada uno de sus lanzamientos exclusivos para sus consolas; pero también supone recuperar una gran franquicia que, pese a tener solo cuatro entregas, consiguió colar varias entre los mejores juegos de la historia. Del mismo modo que en los juegos los dragones resurgen como vestigio de esa civilización antigua, el reciente anuncio de los *remakes* de las dos primeras entregas de la franquicia supone que los dragones regresen como vestigio de una época muy distinta de la industria del videojuego

Marzo de 2019

Después de la época de los 16 *bits* y de arrasar con Mega Drive, la compañía del erizo azul daba el salto a los 32 bits con Sega Saturn. Atrás quedaban las **arriesgadas y fallidas propuestas** de Mega CD y 32X, plataformas que, pese a no estar exentas de calidad, no cumplieron ni siquiera las expectativas más pesimistas. La llegada de Saturn fue complicada, sobre todo por la aparición en el mercado de una nueva competidora, la PlayStation de Sony. Nintendo parecía tomarse las cosas con calma con su Nintendo 64, por lo que la principal preocupación era **hacer frente a la recién llegada**. Por eso mismo, Sega lanzó antes de lo previsto su consola al mercado, lo cual fue en cierta medida un error. El *hardware* de Saturn era demasiado complicado, lo cual lastró mucho el apoyo de las ***third party,*** que sufrían para desarrollar en una consola que tampoco contó con un gran apoyo por parte del público (se notaba la desconfianza tras los fiascos de Mega CD y 32X). Por eso mismo, la propia Sega se esforzaba en demostrar una y otra vez lo que se podía conseguir con su máquina cuando se tenían ganas de explotarla un poco y aprovechar todo su potencial.

Fueron muchas las franquicias nuevas que vieron la luz en Saturn, aunque la gran mayoría no han tenido mucha continuidad en el tiempo: *Story of Thor 2, Dragon Force, Last Bronx*, *Deep Fear* o *Guardian Heroes* son algunos ejemplos de grandes títulos que merecían nuevas entregas por su gran calidad. También hubo las que siguieron adelante en otras consolas, con títulos tan importantes como *Virtua Fighter*, *Fighting Vipers*, *NiGHTS* o *Shining Force 3*. No obstante, hubo una licencia que **destacó por encima** de todas las demás y se convirtió en el referente de Saturn. Una trilogía que asombró a todo el mundo gracias a la elevadísima calidad de todas sus entregas, que podían competir sin problemas ante los títulos más potentes de la competencia. Cierto es que, ante la ausencia de Sonic en la 32 bits de Sega (con *Sonic X-treme* cancelado, solo se lanzaron *Sonic Jam*, que era un recopilatorio de los juegos de Mega Drive, y *Sonic R*, que era un juego de carreras), la nueva licencia de la compañía tenía el camino bastante despejado para convertirse en un referente de la plataforma. De hecho, la primera entrega de ***Panzer Dragoon*** fue uno de los títulos de lanzamiento, mientras que la tercera fue uno de los últimos juegos que nos llegarían a esta máquina injustamente menospreciada. La leyenda de los dragones intentaría seguir creciendo posteriormente en Xbox, que ocupaba el hueco dejado por SEGA al abandonar el mundo del *hardware*, pero aquella cuarta entrega **no consiguió repetir el calado de la trilogía inicial** y la franquicia cayó en el ostracismo desde entonces (a pesar de su innegable calidad y de convertirse, con el tiempo, en un juego muy deseado).

El nombre de *Panzer Dragoon* está asociado, inevitablemente, al de Team Andromeda, el estudio interno de desarrollo de SEGA que se dedicó, de forma exclusiva, al desarrollo de las tres entregas de la franquicia para Saturn. Fundado en 1994, Team Andromeda trabajó arduamente desde el primer capitulo de la historia hasta el lanzamiento de *Panzer Dragoon Saga* en 1998, tras el cual se disolvió. Gran parte de sus trabajadores se trasladaron a Smilebit en el año 2000 y, bajo este nuevo logotipo, vería la luz *Panzer Dragoon Orta* en 2003 (entre otros títulos). La serie tiene numerosos puntos destacables y se hizo un hueco en el corazón de los jugadores gracias a diversos motivos. El primero de ellos **era el espectáculo técnico que suponían para su época**, hasta el punto en que el primer capítulo fue el juego más caro de la historia en su momento. En segundo lugar destaca el aspecto jugable, donde los miembros del Team Andromeda demostraron su maestría al crear tres *shooters* espectaculares y un juego de rol que se convirtió en una leyenda dentro de la industria. Esa capacidad para cambiar de género con tanta facilidad, pero logrando excelsos resultados en todos ellos, es algo al alcance de muy pocos

No obstante, lo más importante de la franquicia fue su impresionante narrativa. Team Andromeda (y, sobre todo, Yukio Futatsugi, creador y máximo responsable de esta franquicia) se esforzó en conseguir crear un universo completo, coherente, lógico y cargado de significado. Por eso mismo, pese a que los juegos están ambientados en un momento concreto de la cronología y un espacio limitado del mapa, a lo largo de las entregas se nos van detallando muchos más aspectos de lo acontecido antes de nuestras aventuras. El mundo en el que nos encontramos carece de nombre, pero todos sus habitantes **sienten adoración por la tecnología de los Antiguos**, una raza desaparecida hace mucho tiempo y que parecía ser una sociedad hiperdesarrollada en comparación con la época en la que se desarrolla el juego. En cierto ▸



IMAGEN: YANDE

modo, estamos ante un mundo posapocalíptico en el que el mayor tesoro son las reliquias de los Antiguos y en el que la gran trama que envuelve a las cuatro entregas se desarrolla a lo largo de unos 200 años. Nosotros jugaremos en una franja de unos 50 años, pero para los otros 150 se nos detalla toda la historia previa. Toda la información que vamos obteniendo sobre esta época nos presenta cosas como la historia antigua, la fundación del Imperio y la expansión del mismo. Precisamente, este imperio se convierte en una suerte de antagonista para nosotros, ya que sus intenciones no son del todo buenas. Ansía conseguir la dominación mundial y el poder total y absoluto y, para ello, no dudará en aplastar todas las amenazas que puedan interponerse en su camino. De hecho, en su gran mayoría, la historia de los juegos **se centra en la época de prosperidad del Imperio**, donde los dragones de la antigüedad vuelven a la vida para ayudar a acabar con la tiranía de esta organización. En este universo mitológico y posapocalíptico, los dragones se convierten en la última esperanza de un mundo al borde de la destrucción, como si fuesen una herramienta de la propia naturaleza para asegurar la supervivencia del mundo. Junto a ellos, aparecen también unas torres de gran poder que ocultan numerosos misterios y que muy pocos saben explotar.

El de *Panzer Dragoon* es **un universo vivo y creíble**, con muchas leyendas, tradiciones, pasado… y también con su propio idioma: el panzerese. Una mezcla de griego antiguo, latín y ruso que se convirtió en la seña de identidad de la franquicia, ya que todos los personajes del juego lo hablaban durante las escenas de vídeo, e incluso el idioma en el que se cantan los temas vocales de la franquicia. Aunque pueda parecer un detalle menor (sobre todo a día de hoy, puesto que los idiomas inventados están ya a la orden del día), el desarrollo de toda **una gramática propia** y el conseguir que todos los personajes del juego la empleen con suma naturalidad añaden profundidad y credibilidad a toda la producción. Todo esto sin olvidarnos de todo el apartado artístico inigualable. *Panzer Dragoon* nos presenta un acabado sublime, un universo cargado de color, con grandes construcciones y criaturas voladoras imposibles. En gran medida, esto se debe a que la mayor influencia fue el artista francés Jean Giraud, «Moebius», famoso por su obra *El Incal*. En el Team Andromeda gustaba mucho su trabajo en Arzach, **un cómic compuesto por una colección de historias cortas** que ofrecían un universo y unas localizaciones similares a las del juego que posteriormente crearía Sega. De hecho, el propio Moebius colaboró con Team Andromeda en el proceso creativo del primer juego, ocupándose de los diseños originales. Los aficionados no tardaron en analizarlos hasta el más mínimo detalle y hacer numerosas comparaciones con *El Incal*, la excelsa novela gráfica de ciencia ficción que Moebius creó junto a Alejandro Jodorowski. Toda la belleza que el artista francés fue capaz de plasmar en el papel, se trasladó con acierto a la recreación poligonal en pantalla, incluso a pesar de las limitaciones inevitables impuestas por el *hardware*.

A esto hay que sumarle **la intimista y memorable banda sonora** de toda la franquicia. Aunque según la entrega contó con distintos compositores, todos ellos entendieron muy bien el universo y el apartado sonoro no transmite los cambios en la batuta. Aparte de las inevitables melodías de acción, más intensas y frenéticas, el juego nos deja con abundantes temas

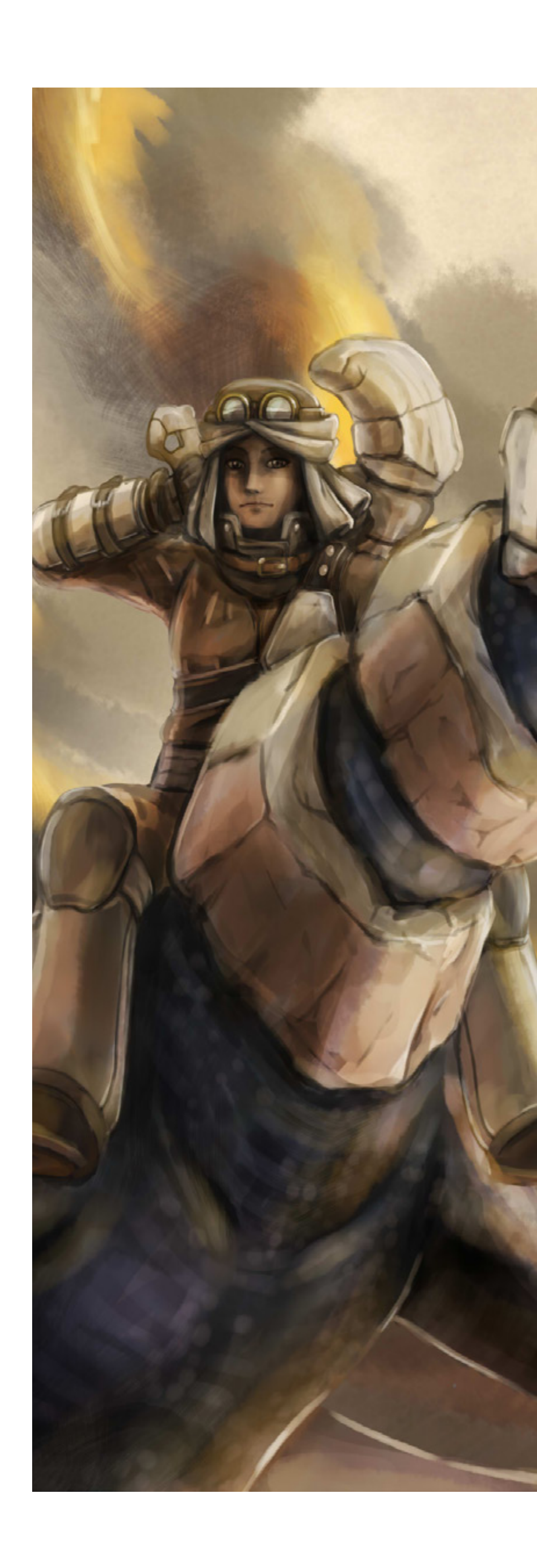



IMAGEN: PANZER DRAGOON LEGACY

"HUBO UNA LICENCIA QUE DESTACÓ POR ENCIMA DE TODAS Y SE CONVIRTIÓ EN UN REFERENTE"

que son una fusión de ritmos del folklore popular con melodías más modernas. Mención especial requieren, por ejemplo, los temas vocales *Sona Mi Areru Ec Sancitu* de *Panzer Dragoon Saga* y *Anu Orta Veniya* de *Panzer Dragoon Orta*, cuya letra está en el idioma panzerese que hemos escuchado hasta la saciedad a lo largo y ancho del juego. Con esa presentación de **canción tradicional** consiguen potenciar esa sensación de profundidad del universo y nos incita, al mismo tiempo, a querer saber más sobre la mitología que se nos presenta en pantalla. En general, **la épica es constante en todo momento**, tanto por las situaciones que se nos presentan a nivel jugable como por el diseño de criaturas, la rapidez de reacción que debemos tener, la espectacularidad de los ataques, la sublime banda sonora… Es una fusión de elementos magnífica que ni siquiera el propio Yukio Futatsugi consiguió replicar en *Crimson Dragon*, un intento de sucesor espiritual de la franquicia para Xbox One.

El calado de la franquicia y de su narrativa ha sido tal que incluso a día de hoy sigue habiendo páginas web activas dedicadas en exclusiva a **detallar toda la cronología y a analizar todas las teorías** que los jugadores han ido desarrollando a través de sus partidas. Habréis observado, no obstante, que a lo largo de este artículo no hemos profundizado en demasía en el propio argumento. No ha sido por falta de ganas, puesto que hay mucho que contar sobre Keil, Lundi, Lagi, Edge, Azel, Atolm, Orta… Tanto los pilotos como sus monturas son fundamentales en la historia y tienen muchísima profundidad y desarrollo (con un impactante giro argumental de Edge al final de su juego). Sin embargo, no queremos profundizar en esto porque estamos de enhorabuena con el anuncio de los *remakes* de las dos primeras entregas, además de la retrocompatibilidad de *Panzer Dragoon Orta* en Xbox One. Puesto que tanto la historia como la jugabilidad siguen siendo férreos a día de hoy, si los *remakes* consiguen actualizar el apartado visual (ni siquiera el apartado sonoro requiere ajustes) estaremos ante auténticos bombazos que, incluso en pleno 2019, conseguirán encandilar a una nueva generación de jugadores. Es el momento perfecto **para (re)descubrir una franquicia mágica** que lleva casi 25 años enamorando a millones de jugadores. La mala noticia es que *Panzer Dragoon Saga*, el que posiblemente sea el mejor juego de los cuatro y uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos, aún no tiene previsto *remake* alguno. Quién sabe, puede que lo acabemos viendo si los *remakes* de Panzer Dragoon y *Panzer Dragoon Zwei* funcionan bien y, de ese modo, tal vez acabemos disfrutando de toda la franquicia remasterizada para plataformas de juego actuales. Lo que está claro es que, ya solo con esas tres entregas que tendremos disponibles este año, 2019 **será el año del dragón**.

LA HISTORIA OCULTA DE SUPER MARIO BROS. 2

por Fernando Bernabeu

En febrero de 2019, Nintendo decidió incluir en su catálogo de títulos clásicos para el servicio de suscripción de Switch un juego que todos deberíamos conocer: *Super Mario Bros. 2*. **Esta secuela es bastante diferente del original.** Mario ya no elimina a sus enemigos a base de saltos, sino que debe recoger del suelo objetos o vegetales para lanzarlos y así poder avanzar. Además, el malo final es un rey sapo, Bowser no aparece por ninguna parte y el jugador puede elegir entre 4 personajes diferentes. La Gran N suele experimentar con sus juegos para ver qué funciona, así que en principio no había nada fuera de lugar. Pero luego llegó *Super Mario Bros. 3* y todo parecía ser una evolución del primero. ¿Qué pasó con la segunda parte para que se apartara tanto de la fórmula clásica? Esta es la verdadera historia de lo que sucedió entre 1986 y 1988.

Marzo de 2019



IMAGEN: EL S´OTANO PERDIDO

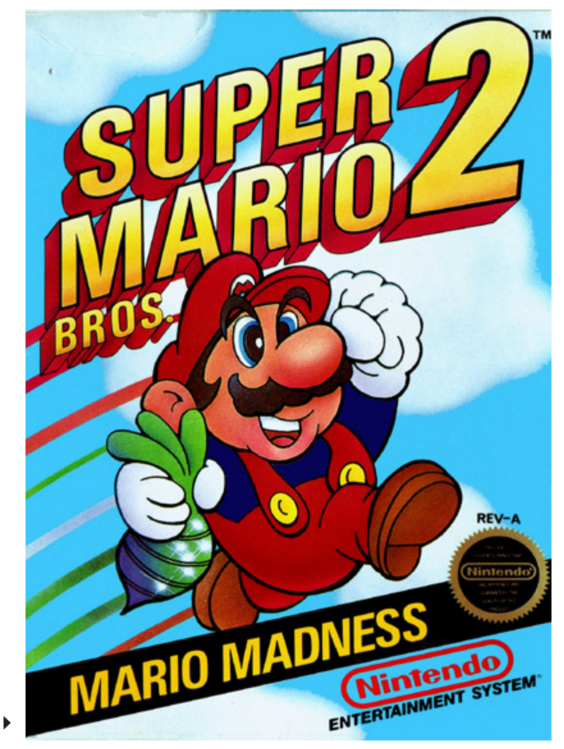
LA SECUELA QUE CASI NO FUE

LANZAR NABOS SENTÓ DE MARAVILLA

Super Mario Bros. 2 es un título diferente según a quién le preguntes. Los japoneses tuvieron su secuela oficial que ampliaba con más niveles el título original, mientras que el resto del mundo disfrutó con un cambio de fórmula en el que el fontanero debía atacar a base de lanzar objetos en vez de saltar sobre los enemigos. Este es el relato de cómo Nintendo recicló un título exclusivo de Japón y lo transformó en la secuela de *Super Mario Bros*.

Creo que a estas alturas es de sobra conocido el éxito que supuso *Super Mario Bros.* Este icono inmortal de los videojuegos tuvo sus inicios en títulos *arcade*, pero empezó a brillar con más fuerza gracias al título creado para la Nintendo Entertainment System (NES). Para hacernos una idea del impacto que supuso, el **libro más vendido en Japón** en 1985 (sin contar manga) fue una guía de estrategia para pasarse el juego, según recoge el portal *Magweasel*.

Así que una secuela era algo totalmente previsible. Para seguir explotando el título de NES, Nintendo decidió crear una **versión para recreativas** bajo el título *VS. Super Mario Bros*. Este juego incluyó unos pocos niveles más difíciles para conseguir el objetivo de frustrar al jugador y hacer que echara más monedas. El mismo equipo que hizo el juego original se encargó de esta versión, Nintendo R&D 4. Y viendo que los jugadores expertos disfrutaban más de la dificultad añadida, decidieron recopilar los nuevos desafíos y crear muchos más en un juego para el sistema de disquetes que Nintendo estaba tratando de lanzar al mercado en Japón. **Este título fue la verdadera secuela de *Super Mario Bros.*,** pues usaba el mismo motor que el original, aunque fuera de Japón solo llegó como extra en *Super Mario All Stars* para SNES, donde pasó a llamarse *The Lost Levels.*



La razón por la que no salió en ese momento del país del sol naciente tiene nombre y apellidos. Gracias al libro *Super Mario Bros. 2*, de Jon Irwind, sabemos que Howard Phillips era un empleado de Nintendo América que prestaba su punto de vista occidental para decidir qué juegos debían localizarse en Estados Unidos. Cuando jugó por primera vez al *Super Mario Bros. 2* japonés y murió por una seta venenosa en el primer nivel (el juego pretendía ser un reto desde el principio) se sorprendió por la enorme dificultad que suponía completarlo. **Los obstáculos cada vez eran más difíciles y las muertes iban sucediéndose una tras otra**. Para Howard, el juego no era divertido, pues parecía más bien un castigo. Gracias a sus opiniones, el presidente de Nintendo América de época, Minoru Arakawa, comprendió que una secuela tan difícil de un juego tan popular podría empobrecer el legado que querían establecer. Además, la secuela era gráficamente idéntica al original porque emplearon el mismo motor: se podía entender más como una expansión que como un juego completo. De ese modo, dieron carpetazo a la secuela oficial japonesa, pero no a la idea de que Mario protagonizase una nueva aventura en Estados Unidos.

Lamentablemente, todos los equipos de desarrollo de Nintendo estaban enfrascados en sus propios proyectos y **nadie podía encargarse de crear esta secuela**, pero una posibilidad llegó en el verano de 1897, gracias a que R&D 4 había terminado un nuevo juego.

Por medio de la Game Developers Conference, que entrevistó a un miembro de R&D 4, Kensuke Tanabe, ahora sabemos mucho más sobre lo que aconteció: La empresa **Fuji TV contactó con Nintendo** para crear un juego que tuviera por temática su festival de verano, la Yume Kōjō '87 (Fábrica de sueños en su traducción al español). Este evento se celebró entre julio y agosto de 1987 para promocionar los programas de la cadena Fuji y sus mascotas oficiales, que eran una familia de aspecto árabe.

Los bocetos de estos personajes y el apoyo de Miyamoto para crear un juego que tuviera a Mario de inspiración le sirvieron a Kensuke Tanabe para crear el ahora conocido como ***Yume Kōjō: Doki Doki Panic***.

El equipo de estos dos creativos junto al compositor original de *Super Mario Bros.*, Koji Kondo, produjo un título cuya **mecánica principal era coger y lanzar objetos.** Cada uno de los personajes que conforman la familia Yume Kōjō tenía sus propias características únicas que se diferenciaban del resto, lo que creaba así oportunidades de juego únicas.

La recepción fue muy positiva e incluso la prestigiosa revista de videojuegos *Famitsu* se maravilló por lo parecido que era a *Super Mario Bros*. De modo que cuando Nintendo América pidió una secuela de Mario más accesible, **los japoneses vieron *Doki Doki Panic* como una respuesta muy acertada.** El equipo del original había participado en este título. De hecho, Miyamoto había tratado su desarrollo como si fuera un nuevo Mario, y lo que es más importante, los gráficos eran mejores. No había ni siquiera ningún problema de licencias, pues aunque los personajes eran propiedad de Fuji TV, Nintendo tenía los derechos sobre todo lo demás.

La adaptación de *Doki Doki Panic* al mundo de *Super Mario* **llevó a Tanabe y a su equipo unos pocos meses**. En 1988, Howard Phillips recibió una copia modificada. Al ver que era un juego muy divertido, Nintendo América inició la maquinaria de *marketing* para preparar su lanzamiento. La revista oficial *Nintendo Power*, que se estaba fraguando en aquella época, llevó en su primer número una portada desvelando el título, así como una pequeña guía de los primeros niveles. *Super Mario Bros. 2* se lanzó en Estados Unidos en octubre de 1988 y fue un éxito tremendo.

Las diferencias entre las dos versiones son palpables, pero no hay tantas como nos podríamos imaginar. El cambio de los personajes de Fuji por el equipo formado por Mario, Luigi, Toad y Peach sentó de maravilla, ya que era la primera vez que estos dos últimos eran controlables. Como casi todos los juegos de la época, **la historia debía permanecer simple** y se cambió para que todo lo que sucedía fuera un sueño del fontanero.

Por desgracia, el **sistema de guardado** que tenía *Doki Doki Panic*, que se beneficiaba de que estuviera almacenado en un disquete, se perdió en la transferencia al cartucho de NES. No obstante, el juego se modificó para que fuera más fácil llegar al final con un solo personaje.

Hoy en día es bastante **difícil hacerse con una copia del título japonés**, ya que habría que importar una Famicom y su sistema de discos, además del juego en sí. Pero la adaptación occidental está tan bien hecha y es tan divertida, que no merece la pena ofuscarse por ello. Seguro que ahora jugáis a *Super Mario Bros. 2* con otros ojos. ■

"LAS DIFERENCIAS ENTRE LAS DOS VERSIONES SON PALPABLES, PERO NO HAY TANTAS"





LEVEL UP!



ADVANCE WARS ASCENSO Y DESCENSO

por Sergio C. González

Es inevitable recordar ***Advance Wars*** cuando pensamos en el reciente lanzamiento de *Wargroove*, título independiente que no esconde su voluntad de servir como homenaje a esta querida saga de Nintendo, así como una respuesta a quienes, como posiblemente algunos de los que leáis estas líneas, lleváis más de una década esperando una nueva entrega que —posiblemente— no llegue ni a corto ni a medio plazo. Repasemos pues por qué hubo un momento donde Intelligent Systems tenía esta franquicia en la misma lista de prioridades que *Fire Emblem* y qué pasó para que la balanza se terminase decantando por el emblema de fuego. Los de Kioto, mientras tanto, **siguen sin mover ficha**.

Marzo de 2019

La saga no nace en Game Boy Advance, aunque en Occidente sí fuera así; la realidad es que la franquicia encuentra sus orígenes en *Nintendo Wars*, una serie de entregas lanzadas en NES, Game Boy y SNES bajo el nombre de *Famicom Wars*, *Game Boy Wars* y *Super Famicom Wars* en 1988, 1991 y 1998, respectivamente, solo en Japón. Sus éxitos en crítica acompañado de unas ventas suficientes para garantizar su viabilidad hicieron posible que en Norteamérica y Europa se probara suerte en la citada consola. La dichosa casualidad de ver la luz un 10 de septiembre de 2001, **un día antes de los fatales atentados**, propiciaron su retirada temporal de las tiendas y un retraso hasta un año más tarde en Europa, cuando ahora sí y en todo derecho comenzó la andadura de la franquicia en nuestras tierras. Desde entonces, cuatro entregas principales (dos en GBA y dos en Nintendo DS) que no dejaron de mejorar, de evolucionar, de saberse mejores que la anterior. Tal fue el grado de profundidad de la última de ellas que se rozó la excelencia al permitir planteamientos con una rejugabilidad casi infinita, una inteligencia de la CPU que parecía anticiparse a nuestros movimientos o **un diseño de mapas que evidenciaban cuán cómodos se sentían** en aquellos años comprendidos entre 2001 y 2008 trabajando en esta propiedad intelectual.

Entonces, **¿cuáles son los motivos para mantenerse alejados de producir un nuevo Advance Wars?** El sentimiento compartido entre aquellos que esperan la vuelta de *F-Zero* está ahí y no se puede obviar. Son muchos los elementos en común para estas sagas de Nintendo que parecen haber quedado congeladas a la espera de resucitar en un momento que se resiste a llegar. Son unos cuantos indicios, no obstante, los que nos permiten **identificar los porqués**, que no son pocos dadas las exigencias de Nintendo para salir adelante con una propuesta; y ya decimos que no hay lugar para un optimismo excesivo. La circunstancia se repite con otras como *Golden Sun*, por ejemplo, pero hoy —nunca mejor dicho— es el turno de estas «guerras avanzadas», ahora en **un profundo estado de hiato**. ▶



Dark Conflict, última entrega de la franquicia.
—
A nivel artístico siempre se apeló a la audiencia joven; sin embargo, *Dark Conflict* se volvió más oscuro para llamar la atención del público adulto.

De un tiempo a esta parte se pueden encontrar numerosas entrevistas con la empresa desarrolladora, aunque solo en pocas ocasiones existen menciones explícitas al estado de *Advance Wars*. De hecho, como veremos a continuación, es a través de otras célebres sagas también olvidadas como se entiende por qué hoy **hablamos de ellas en pasado** y quizá sigamos esperando mucho tiempo para dejar de hacerlo.

En España no hemos tenido la suerte de poder siquiera entrevistar a Intelligent Systems, porque sus desarrolladores no han pisado tierras patrias en la última década; pero dad por seguro que si se da esa oportunidad una de nuestras preguntas no sería por *Fire Emblem*, sino por la franquicia que hoy nos concierne. *Eurogamer* si pudo, allá por mayo de 2017, cuando el lanzamiento de la tercera entrega de *Fire Emblem* para Nintendo 3DS (F*E Echoes: Shadows of Valentia*) estaba a punto de producirse en la máquina estereoscópica. Martin Robinson, fan declarado de los *TBSG*, no tuvo reparos en invertir algunos minutos de su encuentro con **Hitoshi Yamagami** —que trabajó como productor en tres entregas de *Advance Wars*— para hablar sobre **lo mucho que echaba de menos la saga**, que desde *Dark Conflict* en 2008 yace en las estanterías de los jugadores sin ningún atisbo de vuelta.

«Personalmente, me encanta *Advance Wars*», comienza diciendo. Y menos mal, pues si no le gustase a su propio productor este reportaje vería aquí su punto final. «Pero como es más complicado crear relaciones entre los personajes en comparación con la saga *Fire Emblem*, **no tengo una idea clara de qué tipo de configuración podría tener**».

Masahiro Higuchi, también productor en Intelligent Systems y participante en la primera entrega lanzada en GBA, allá por 2001, recogía el testigo para reconocer que «Advance Wars es una de las sagas en las que tengo más interés». Y sí, no son pocos los que quieren volver a trabajar con esta IP dentro de la empresa, pero tal como se lee entre líneas, **no depende de ellos**. «He escuchado a muchos miembros del equipo decir que ellos también quieren hacer una nueva entrega; así que si se nos da la oportunidad es algo que me encantaría».

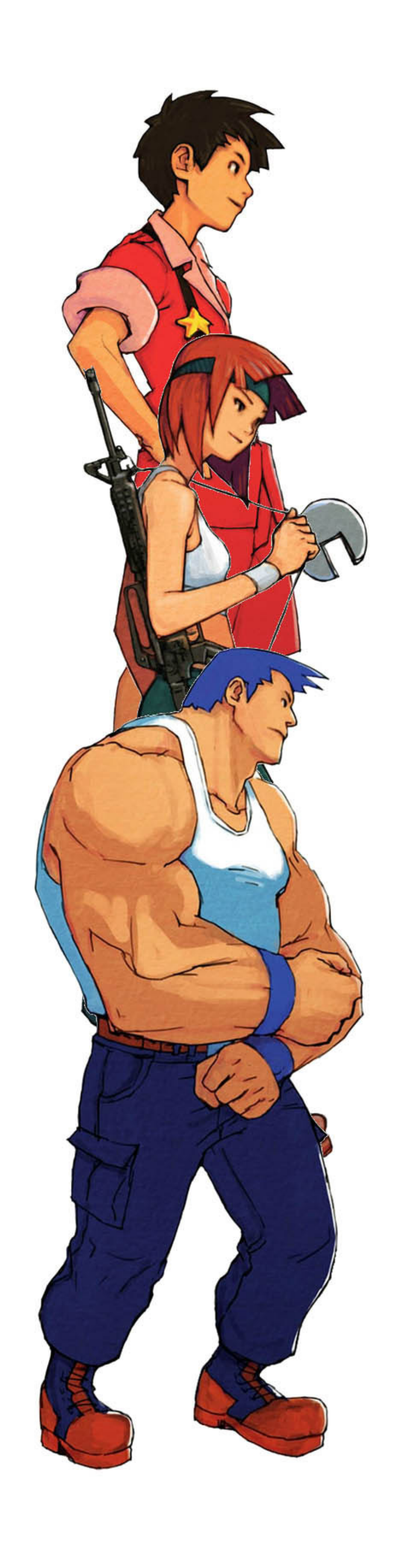
El propio **Shigeru Miyamoto**, actual consejero creativo de Nintendo en la cúpula directiva debido a su edad y bagaje en la empresa, es consciente de que está llegando un momento donde los videojuegos que lleven su firma serán cada vez menos y que, **inevitablemente, habrá un día donde sea él quien se convierta en mero espectador** de lo que hagan otros. Pero Miyamoto y los que llevan muchos años inmersos en la primera fila de la gran N saben que tienen **una responsabilidad casi inherente para con las nuevas generaciones de jóvenes desarrolladores**.

"ADVANCE WARS NO ENCUENTRA LA FORMA DE REDEFINIRSE"

En un encuentro oficial con inversionistas publicado por la división japonesa de Nintendo (Q3/2018-19), el señor Miyamoto apuntaba que «un aspecto atractivo de la industria del videojuego es que puedes crear algo a lo que muchos jugadores reaccionarán de forma positiva **si añades algo de valor extra**, incluso si no depende del rendimiento del *hardware*». Los puntos clave y distintivos de otras producciones de terceros, no obstante, son los que terminan por dar luz verde a una idea concreta en la empresa de las tuberías verdes. **«El efecto Nintendo»**, dicen algunos. Contundente era Miyamoto ante la petición de ampliar su respuesta: «Si podemos continuar redefiniendo los componentes clave de los juegos que otros crearán en el futuro, pienso que seremos capaces de continuar creando productos fieles a Nintendo». **Se lee en sus palabras que no todos son capaces de lograrlo**, pero que sí es su tarea la de buscar esa gente, ese uno de cada mil que terminan convirtiéndose en genios. *Advance Wars*, tal como otras tantas, no encuentra la forma de redefinirse para mejorar lo ya existente y, por tanto, no está de vuelta. **¿Fórmula agotada? En absoluto, mejor denominarlo fórmula debilitada**.

Es por tanto extrapolable la situación de *F-Zero* con la de *Advance Wars* también en el sentido mecánico. No es solo un cambio de fórmula, sino también de **aprovechamiento de hardware**. Una licencia que en Occidente solo hemos conocido en sus entregas portátiles como ésta, ha tenido la ventaja de ver la luz en dos de sus entregas en la añeja Nintendo DS (*Dual Strike* y *Dark Conflict —Days of Ruin* en Norteamérica—), una consola con doble pantalla que permitía dibujar de manera cómoda y diferenciada los diferentes elementos de la interfaz. Cada cosa en su sitio. En Nintendo 3DS no hubo suerte a pesar de las similitudes y ventajas de tener una pantalla superior rectangular; pero de nuevo volvemos a Chucklefish, que insiste con *Wargroove* en transmitir un mensaje: **es posible**. Porque siendo breves: el titulo es cómodo y agradable tanto en sobremesa como en modo portátil.

Paremos un momento en la consola que apostó por el efecto 3D sin necesidad de gafas, donde se desaprovechó la oportunidad de traer de vuelta *Advance Wars* para sumergirse en una IP en la que se mezclaba la estrategia que tanto dominan con la acción: ***Code Name: S.T.E.A.M***.



El título desprendía originalidad y un apartado artístico realmente inteligente al aprovechar la **falta de resolución** de las pantallas para usar contornos negros en los modelados muy pronunciados.

La obra, que nos remontaba al año 1865 con referencias históricas que apelaban deliberadamente al público occidental, **fallaba en su ejecución por sus limitaciones** y la constante sensación de que no terminó de brillar con luz propia. Quedarse a medio camino es algo que se paga caro. El debut fue tan malo en Japón que solo se lograron vender 1835 unidades en su primera semana. Calificarlo de anecdótico es incluso demasiado para hablar de **este desastre comercial**. Más de uno se debió tirar de los pelos al no haber apostado por lo que la gente pedía, un *Advance Wars*. Visto desde la perspectiva de la compañía, valiente por encima de todo, este tropezón derivó en un arraigo hasta ahora inamovible hacia *Fire Emblem*, máxime cuando cada entrega funciona mejor que la anterior.

En un encuentro con *Smosh Games*, allá por enero de 2015, el popular canal de entretenimiento preguntaba a Miyamoto —como veis, es de los pocos que no ha tenido reparos en hablar sobre *F-Zero* en los últimos años— qué era necesario para volver a tener una nueva iteración de la saga. «Quizá si creamos un nuevo tipo de interfaz de control y encaja con *F-Zero*, entonces consideraremos hacerlo en el futuro». Al final es la misma forma de tratar a todas esas IP olvidadas: **encontrar el método para hacer 'clic' en el aspecto clave que marque la diferencia**.

Cuando no se encuentra esa «voluntad por la excelencia» sucede lo visto con *Metroid Prime 4*, que se empieza de cero a pesar de las consecuencias; pasa como con *Pikmin 4*, que algo debe no funcionar como debe para llevar más de cuatro años en desarrollo sin siquiera mostrar una imagen; u otros tantos cancelados de los que seguramente no tengamos constancia.

Hay otra serie de aspectos menores (o quizá no tan menores) que tienen algo que decir en esta ecuación. La primera es que Intelligent Systems es una compañía estrechamente afiliada a Nintendo, **que trabaja a través de encargos** y, tal como evidenciaba Masahiro Higuchi, trabajan con aquello que se les ofrece.

De acuerdo con la web oficial de la compañía, en Intsys había contratadas **151 personas** hasta el pasado mes de diciembre de 2018, un equipo pequeño donde 60 del total son progra-

"EL PROPIO ESTUDIO DUDA SOBRE CÓMO PODRÍA REGRESAR LA SAGA ADVANCE WARS"

"EL MÉTODO PARA HACER 'CLIC' EN EL ASPECTO CLAVE QUE MARQUE LA DIFERENCIA"

Code Name S.T.E.A.M. fue un gesto valiente, pero mal ejecutado.

—

Desde entonces, el estudio no ha dudado al elegir *Fire Emblem* en cada producción de estrategia por turnos.

madores. Este volumen es reducido o, mejor dicho, limitado para trabajar en más de un proyecto al mismo tiempo. Si nos fijamos en su ludografía, además de las dos IP comentadas hasta ahora tenemos también la saga *Paper Mario* o el fallido intento por crear un juego de estrategia con acción en tiempo real como fue *Code Name: S.T.E.A.M.*, castigado por la prensa y con opiniones polarizadas entre los fans. El dato que salta a la vista, no en vano, es que **desde 1998 no han tenido un solo año sin publicar un videojuego; dicho de otro modo: no dejan de trabajar.** El tiempo, por ende, es un factor a tener en cuenta. Quizá no ha llegado todavía el momento para volver.

Si nos fijamos en **ventas**, solo tomando datos oficiales y no estimaciones, el primer *Advance Wars* de GBA vendió 700.000 copias en todo el mundo; su secuela hizo lo propio con 650.000 unidades; *Dual Strike* supuso un momento de alarma en Nintendo DS con tan solo 390.000 copias en todo el planeta, mientras que *Dark Conflict* mejoró hasta las 610.000 unidades, quizá por su aspecto mucho más maduro y adulto, apelando a un abanico de jugadores más amplio dejando a un lado su desbordante calidad. El caso es que ninguno llega a ser un *million seller*, mientras que *Fire Emblem* está viviendo su mejor momento con entregas como *Awakening* (2013, 3DS), *Fates* (2016, 3DS) y *Echoes* (2017, 3DS), que venden 2.24 millones de copias, 2.85 millones y 1.97 millones de unidades respectivamente. Mientras esta situación continúe así, **los motivos para esperar un cambio son limitados**.

La próxima iteración es *Fire Emblem: Three Houses* para Nintendo Switch, un título que ampliará las mecánicas de planteamiento de ataque como la posibilidad de elegir entre ataques físicos o mágicos, el regreso de las artes de combate y otras peticiones que llevábamos sin ver desde la entrega lanzada en Wii hace más de diez años, la última en sobremesa. Nunca es tarde para volver si hay un motivo detrás; ahí está Kid Icarus para demostrarlo en Nintendo 3DS tras su paso por Game Boy.

Además, a nivel técnico se empieza a percibir un **cierto sabor a superproducción** que no habíamos visto nunca en un videojuego de Intsys, lo cual denota el superlativo peso que está empezando a ganar la IP para los de Kioto, una oportunidad para comprobar si recrearlo en 3D rompe o no la idiosincrasia de algo que funcionó a las mil maravillas en la generación anterior.

Por suerte y por desgracia al mismo tiempo, *Wargroove* se sabe a sí mismo como una propuesta notable. Huelga recomendar jugarlo, pero... *Advance Wars* puso el listón demasiado alto y aún no hay una propuesta que lo haya superado. Nintendo debe pensar qué hacer para crear un título que sí los pueda superar de verdad. ¿Reminiscencia con *F-Zero*? **Mejor pensemos que es por el afán por la excelencia**. ■





AUTORA

GEMMA BALLESTEROS

...

Compañera, amiga y redactora de esta revista. Gemma es uno de los pulmones de GTM y su dilatada experiencia dentro del mundillo la ha convertido en un referente.

Todos los meses, nos brinda una nueva receta de su infinito imaginario de cocina y videojuegos.



Gemma Ballesteros
Cocina Geek
Sevilla, Héroes de Papel, 2018
704 pp. 23,90 €.

UN RECETARIO QUE NO CABE EN UN SOLO LIBRO

Una divertida manera de ponernos a los fogones

Héroes de Papel exporta la idea nacida en esta revista al formato libro, repitiendo esquemas en una edición válida que podría aspirar a más.

por ***Juan Tejerina***

Comprendo que, a la hora de pasar por quirófano, exista una norma que impide cualquier tipo de relación entre cirujano y paciente. Lo entiendo, porque **me es extremadamente difícil** hablar del libro de una compañera sin dejarme llevar por el cariño que le profeso. Nos dedicamos a la crítica, sí, pero qué difícil resulta hacerlo cuando hablas de la criatura de una persona con la que compartes **mucho más que simples páginas**.

Héroes de Papel lanza al mercado **una idea que no te sonará a nueva**, con una autora que conoces más que bien: Gemma «*Rikkura*» Ballesteros. Recuerdo con claridad el día que Gemma y yo nos reencontramos a través de Twitter. Muchos años antes **habíamos sido compañeros** de una comunidad *online* y, al volver a vernos, nos pusimos al día de todo en nuestras vidas. Servidor se encontraba a los mandos de un humilde proyecto llamado *GTM* y **Gemma se había puesto tras las cámaras** (y los fogones) con su canal de YouTube. Cuando me contó que estaba trabajando en un canal paralelo dedicado a recetas *geek*, **la bombilla se nos encendió de manera simultánea**. No tardamos ni un mes en poner en marcha una nueva sección que brindaría recetas de videojuegos a todos nuestros lectores. **No sabíamos qué acogida tendría,** y es que nadie había hecho algo semejante en el mundillo. Así que nos lanzamos a la aventura. Por suerte, una comunidad tan maravillosa como la que tenemos le dio una acogida de altura a una propuesta de lo más inusual. Y lo que comenzó como una prueba, **se convirtió en una sección fija mensual** sin la que *GTM* no sería *GTM*.

Esta idea que nacía así, en una conversación por Twitter, **hoy se ha convertido en un libro** gracias a Héroes de Papel, y si bien no puedo más que alegrarme por la oportunidad que supone para Gemma, he de reconocer que a un libro de estas características —y con tamaña autora— **le exijo un poco más** que una correcta extrapolación de nuestros aciertos y limitaciones. Quizás, en su afán por trasladar una idea que funciona, se han olvidado un poco de mejorar todo aquello que es mejorable. Y, servidor, que mes a mes trabaja en la edición de una de estas recetas, cree que podríamos hacerlo **mucho mejor**.

Permíteme el deje profesional, pero quien suscribe estas líneas no es periodista: **es diseñador**. Mi profesión es la de diseñar productos adaptados a las necesidades de sus usuarios y, al tener el libro en mis manos, me asaltaton las primeras preocupaciones. A la hora de concebir un libro de cocina, es importante tener en cuenta **dónde** se va a utilizar y qué características debe tener para ello. El tamaño del libro **es pequeño**, especialmente para ser utilizado en el campo de batalla que supone una cocina. Teniendo en cuenta que será consultado mientras se trabaja, el formato se antoja algo **difícil de consultar en movimiento**.

Asimismo, otro de los puntos que me despiertan dudas de la edición de *Cocina Geek* recae en el espacio que se le dedica a cada receta. En *GTM* apenas podemos dedicarle dos páginas porque **nos vemos limitados por la paginación** de la propia revista. Tratándose de un libro de estas características, dos páginas se antojan escasas para según qué recetas. Es cierto que las creaciones de Gemma se disfrutan con tan sólo verlas en foto, y que posiblemente muchos lectores no se atrevan con ellas, pero habría que pensar en todo aquel valiente que va a enfrentarse a la cocina de la mano de Gemma.

Hablando de fotografías, este es otro de los puntos que no puedo pasar por alto. En *GTM*, dados los plazos y el **inexistente presupuesto**, tenemos que delegar en Gemma el manejo de la cámara. Sin embargo, tratándose de un libro editado con suficiente tiempo y cariño. no se entiende que detrás de cada foto **no esté la mano de un fotógrafo profesional**. Las **vistosísimas** creaciones de Gemma pueden ser un espectáculo en manos de un fotógrafo con tablas y conocimientos. Un libro de estas características **exige el uso de fotografías de gran calidad** y, desde la editorial, han optado por delegar la tarea en la propia autora; que lo hace con solvencia, todo sea dicho.

Si me paro a pensar en todo lo que podría dar de sí la participación de Gemma en un proyecto de esta índole, saco en claro que **se han desaprovechado las capacidades de la autora**. Gemma es **carisma**, **vitalidad**, **ilusión** y **desparpajo**. Sabe moverse detrás de las cámaras, así que desvelaré un secreto que llevo tiempo rumiando para la revista ¿por qué cada receta no va acompañada de **un código QR** que nos permita ver a Gemma en movimiento, enseñándonos a realizarla tal y como hace en su canal? En la época de lo transmedia, se antoja una oportunidad perdida **no sacarle el máximo rendimiento a la edición, al producto y a la autora**.

Pero quedémonos con lo bueno: **su contenido**. Todo el talento y cariño de Gemma quedan volcados en sus páginas. Algo que te será muy familiar siendo lector de la revista, pero que **sorprenderá gratamente a quienes no nos sigan** y apuesten por este singular libro. Entre sus recetas encontrarás **más de cincuenta fórmulas nuevas** y también recetas que fueron



"CADA RECETA ES UN RECORRIDO POR LOS JUEGOS QUE HAN DEJADO SU IMPRONTA EN LA PROPIA GEMMA."

originalmente publicadas en *GTM*. Un compendio que se antoja **indispensable** para todo amante de la propuesta de Gemma, pues eleva **al cuadrado** el contenido de toda la colección que podemos ofrecerte, humildemente, desde *GTM*.

Recetas **dulces**, **saladas**, e incluso **bebidas** inspiradas en videojuegos que hablan —de manera transparente— de los gustos de la propia autora. Cada receta no es solo un homenaje al videojuego que protagonizan, sino un repaso del historial de la propia Gemma. Un recorrido por aquellos juegos que, de un modo u otro, **han dejado su impronta** en ella.

Una idea tan singular como *Cocina Geek* no sólo sirve para acercar la cocina a un sector tan aparentemente desligado como éste, sino también para **invitarnos a crear con nuestras propias manos**. A fabricar y a divertirnos cocinando.

La cocina puede ser algo genial, es algo que he aprendido muy bien en este último año. Gemma y Héroes de Papel nos brindan **una invitación a explorar mundos conocidos** en entornos novedosos. Con el éxito que está cosechando, no me cabe duda de que una segunda edición sabrá **sa-**

DESTROZA TUS PRIVILEGIOS

Game Boy es «la polla»



AUTOR

VÍCTOR PARKAS

...

Es periodista cultural y narrador. Sus textos han aparecido en medios digitales como *Barcelonés*, *Serielizados*, *Nylon* o *Eslang*. También ha publicado en cabeceras como *PlayGroundMag* y *Tentaciones* de *El País*.

—

"La promoción es un privilegio".

—

En la actualidad combina su faceta de periodista cultural con la crianza de su primer hijo.



Víctor Parkas
Game Boy: un libro de ficción, ensayo y privilegio.
Barcelona, Penguin Random House Grupo Editorial, 2019
176 pp. 14,90 €.

Un libro que deconstruye la masculinidad a base de acabar con privilegios y proponer nuevas vías. Todo a través de referentes *gamers* y musicales.

por ***Juan Carlos Saloz***

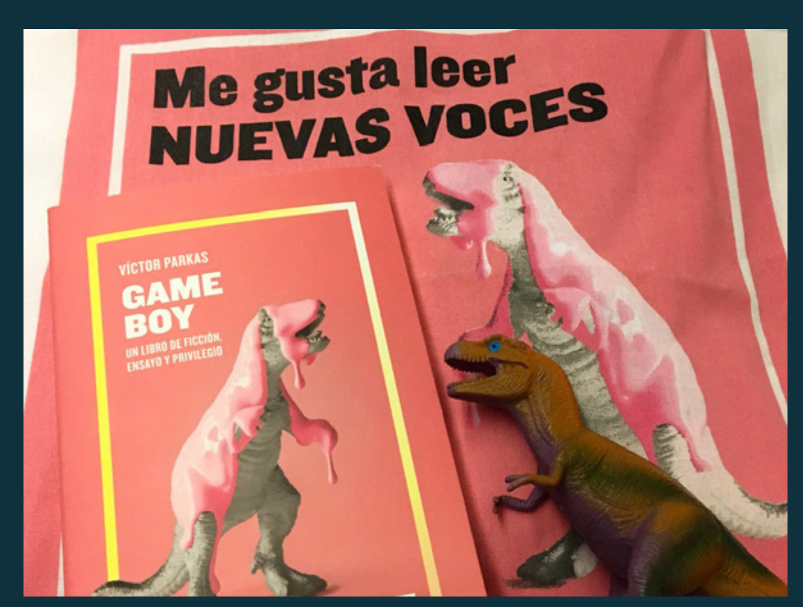
Florecilla. Mariquita. Fidel —el personaje homosexual de Eduardo Casanova que aparecía en la serie *Aída*—. Sarasa. Estos son solo algunos de los insultos, quizás no tan insultos, que recibía en tercero de la ESO por no compartir la masculinidad tóxica —o masculinidad, sin más— que se respiraba en mi instituto. **Florecilla. Mariquita. Fidel. Sarasa.** Para reivindicarme como heterosexual, adoptaba una actitud agresiva basada en golpear a quien se dirigía a mí en estos términos, devolver los insultos y pedir salir a chicas de mi clase que ni siquiera me gustaban. **Solo por reivindicarme como macho.** Solo por no verme reducido a meros agravios con los que no me sentía identificado. Si yo ya lo pasé fatal, no puedo llegar a imaginar lo que sentirían los homosexuales en entornos similares.

Hoy día, podría compartir con orgullo una frase que Víctor Parkas recoge en su libro *Game Boy* tomándola prestada de la serie *Plats Bruts*: «**Si no fuese porque me encantan las tías, sería homosexual.** Quiero decir, que la vocación la tengo. Pero es que me encantan las tías». Puedes creer que decir algo así te reafirma dentro de las «nuevas masculinidades» de las que tanto se habla hoy día. Pero, como defiende Parkas, estarías errado: «Las nuevas masculinidades, para ser realmente nuevas, **tienen que estar dispuestas a tomar posiciones que las lleven a sufrir el acoso**, la suspicacia, la fiscalización, la persecución que sufren y han sufrido el resto de opciones genéricas, por el simple hecho de serlo frente a una opción dominante». Puede que al leer esto te estén dando ganas terribles de rebatirlo, pero el autor se adelanta a tu crítica: «Lo nuevo de verdad sería que te callaras. **Que me callara**».

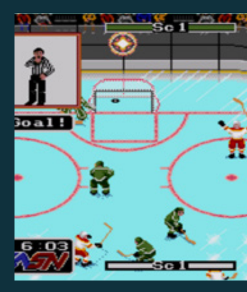
Nada tiene que ver el *bullying* velado que sufrí en el instituto con el acoso que sufren las mujeres, en la mayoría de sectores y por más que la situación mejore, por el simple hecho de serlas. Yo, **a pesar de todo, he seguido manteniendo mis privilegios**. Y si quiero definirme como algo distinto al resto, como un aliado real, debo acabar con ellos.

Probablemente, ahora estés pensando qué pinta un texto de esta guisa en una revista de videojuegos. Más aún en la sección de reseñas, donde bastaría con decir si el libro es bueno, aceptable u horrible. No voy a entrar en ello. Pero si *Game Boy: un libro de ficción, ensayo y privilegio* se ha colado en esta revista es porque tiene mucho que decir sobre la consola portátil de Nintendo, esa que probablemente todavía guardes en un cajón o estantería.

Más allá del concepto 'Game Boy', que en su propio nombre ya relega a las niñas jugadoras a una posición de intrusa; o de que en 2004 lanzaran la llamada Game Boy Advance SP Girls Edition, con uno de los anuncios más machistas que se han visto nunca en la industria; Víctor Parkas concibe Game Boy como sinónimo de hombría. **Como sinónimo de polla.**







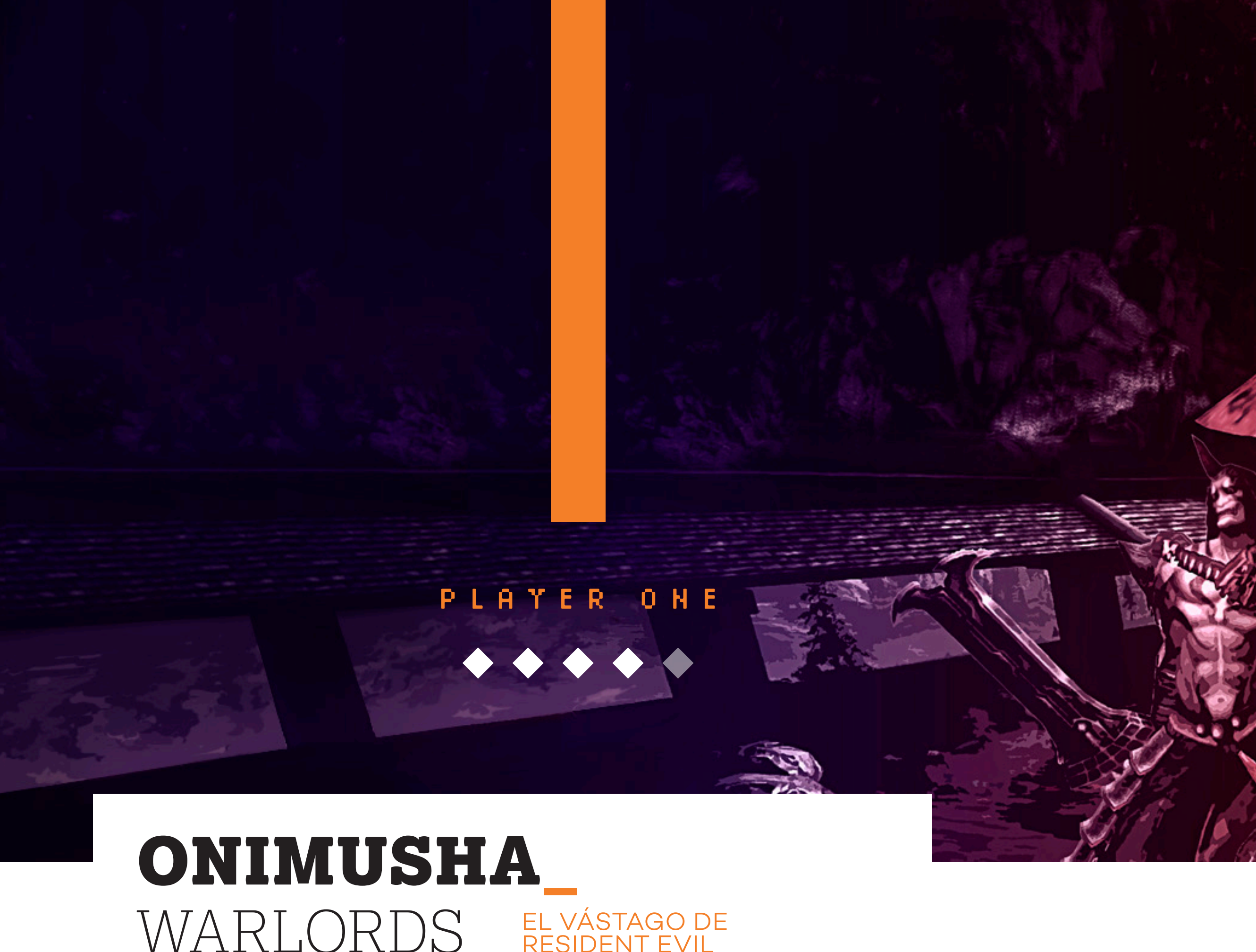
"CUANDO TENÍA SIETE AÑOS, SE DEJÓ OPERAR DE FIMOSIS PORQUE LE PROMETIERON UNA GAME BOY A CAMBIO"

Este vínculo no es casual, sino que parte de su propia vida. Cuando tenía siete años, se dejó operar de fimosis solo porque sus padres le prometieron regalarle una Game Boy con el *Wario Land* a cambio. Con un terrible dolor recorriéndole desde la entrepierna al resto de su cuerpo, y sin voluntad alguna de pasar por la farmacia a comprar un antiinflamatorio —no tenía tiempo que perder en la adquisición de tan portentosa joya infantil—, **Parkas aguantó, «como un hombre» para recibir su premio.** Tenía siete años y creyó, quizás con más certeza que embuste, que así funcionaba el mundo. Solo debía aguantar el tirón, soportar el dolor, para recibir los premios que se le presentasen por el camino. Ya fuera una Game Boy, una Game Boy Advance SP —edición normal, la que no necesita justificar que es para hombres— o **una chica a la que pretendiera enamorar a través del acoso.**

La relación del autor con los videojuegos es la misma que tiene con la masculinidad. No hace especial hincapié en cómo los juegos han primado históricamente al público masculino, si bien lo utiliza como contexto para hacer fluir su texto. Más bien, establece una relación personal con las consolas que se han ido presentando a lo largo de su infancia y adolescencia. Deconstruye sus partidas con amigos al *NHL* de Sega Mega Drive y se plantea hasta qué punto su obsesión con Wario estaba impresa en el deseo de **ser tan «nazi y punk» como el rival de Mario.**

Como colofón, *Game Boy* termina ante una certeza que ha salpicado la vida de Parkas hace muy poco: **ahora es padre. Y lo es de un niño.** Aunque ha intentado que no le importe lo más mínimo su sexo, aunque se ha mantenido al margen de esta azarosa decisión durante su gestación, la realidad se le ha presentado delante como Bin Laden frente a las Torres Gemelas. Ahora, la pelota está en su tejado. ¿Sabrá aplicar sobre la educación de su hijo lo mismo que ha empleado sobre sí mismo en el desarrollo de su libro? ¿O lo sobornará con la Switch si decide circuncidarle?

Ni mucho menos juzgaré su responsabilidad, pero ojalá libros como *Game Boy* sirvan como pasos firmes para que, **cuando su hijo vaya al instituto, no haya nadie en su clase al que llamen «florecilla».**■



ONIMUSHA_ WARLORDS

EL VÁSTAGO DE RESIDENT EVIL

ORIGINAL DE PLAYSTATION
POR **ROBERTO**PINEDA

Recientemente hemos recibido la remasterización de un videojuego que comenzó a gestarse durante la recta final de la década de los 90, con la idea de ofrecernos una suerte de *Resident Evil* con demonios y samuráis. Tanto es así que el proyecto **fue llamado *Sengoku Biohazard*** y estaba destinado a llegar a Nintendo 64 gracias al sistema de expansión 64DD, aunque posteriormente se apostó por trasladarlo a PlayStation. Finalmente, no vio la luz en ninguna de ellas; la elegida fue PlayStation 2 en 2001. El proyecto, cuyo desarrollo acabó en las manos del legendario **Keiji Inafune**, que ha trabajado en obras tan laureadas como *Mega Man*, *Resident Evil 2* y *Dead Rising*, entre otras, también cambió su nombre por el de *Onimusha: Warlords*, el título que ahora, dieciocho años después, tenemos entre manos.

El juego se ambienta en el Periodo Sengoku, concretamente en el año 1560, y da comienzo con una espectacular escena en la que podemos presenciar la batalla entre los ejércitos liderados por sus respectivos *Daimyōs*, **Oda Nobunaga y Dōsan Saito**, que tiene lugar en los campos de Okehazama. Aunque Capcom decidió ambientar el juego en una serie de hechos históricos, hay que destacar que estamos ante un título de corte fantástico y que no tarda demasiado en tomarse sus licencias, ya que esta sangrienta batalla termina con Nobunaga desangrado en el suelo a causa de un certero flechazo en su garganta. Poco después de la inesperada victoria, los de Saito se vieron sumidos en varios conflictos que no cesaron hasta que su líder fue asesinado por su propio hijo.

A partir de este momento, entra en escena **el protagonista del juego: Samanosuke**, un samurái que hasta el citado acto de traición formaba parte de la Guardia Real de su señor y que ahora, varios meses después, recibe una carta en la que la princesa Yuki Saito le cuenta que muchas personas están desapareciendo bajo extrañas circunstancias. Con la visita de Samanosuke al Castillo Inabayama da comienzo una aventura en la que descubrimos que la princesa ha sido secuestrada por una extraña criatura y que **Fortimbras, Rey de los Demonios** ha sido capaz de resucitar al fallecido Nobunaga con la intención de realizar un pacto con él.

IMAGEN: CAPCOM

Una vez nos sumergimos en el juego, resulta inevitable no sentir que estamos jugando a un *Resident Evil* que luce un aspecto diferente al que estamos acostumbrados, puesto que la herencia del desarrollo concebido para la quinta generación de consolas continúa vigente. Más allá del renovado apartado técnico, la realidad es que estamos ante un videojuego clásico, muy clásico. Su apuesta por los **escenarios prerrenderizados, el sistema de cámaras fijas e incluso ese sistema de control pesado** tan característico al que habitualmente llamamos *tanque* hacen de *Onimusha: Warlords* un título capaz de evocar los mejores recuerdos de cualquier jugador que añore la fórmula jugable que durante tantos años hemos visto en incontables títulos de terror. Uno de los elementos más ilustrativos se encuentra en la decisión de **contarnos su historia a través de un sinfín de documentos** repartidos a lo largo y ancho de los diferentes entornos que recorremos, pues los diálogos no son demasiado abundantes y las escenas de vídeo se reservan para los momentos más importantes de la historia. Si no dedicamos un mínimo de tiempo a encontrar —y leer— los diversos diarios, cartas y otros escritos, resulta prácticamente imposible comprender todo lo que está sucediendo mientras tratamos de rescatar a la princesa Saito.

"HAY PROPUESTAS JUGABLES INMUNES AL PASO DEL TIEMPO"

Como buen samurái, Samanosuke nos ofrece un amplio abanico de recursos a la hora de hacer frente a los demonios de Fortimbras. Sorprendentemente, el sistema de combate se siente mucho más dinámico de lo que cabe esperar al ver su propuesta en otros apartados. La acción se sucede con relativa rapidez y a pesar de que el catálogo de enemigos se antoja un tanto escaso, **las batallas resultan muy gratificantes**, especialmente si optamos por el nivel de dificultad más elevado. Espadas, arcos y un guantelete capaz de absorber

FICHA TÉCNICA



Título original:
Onimusha: Warlords
Desarrolla
Capcom
Distribuidora
Capcom
—
Director
Jun Takeuchi
Productor
Keiji Inafune
Motion Capture
Kaneharu Mitsumura
Artista
Shimako Satō
Escenario
Noboru Sugimura
Compositor:
Takashi Niigaki
—
Plataforma
PlayStation 2
Lanzamiento
14 de marzo de 2001

"DE TERROR SIN DAR MIEDO"

Onimusha: Warlords usa la fórmula que muchos empleamos para **definir al *survival horror* más añejo:** cámaras fijas, ausencia de puntos de guardado, control "*tanque*", búsqueda de documentos para enterarnos de la historia...

las almas de nuestros rivales caídos son más que suficientes para pasarlo en grande luchando contra todo el que se atreva a interponerse en un viaje **cuyo clímax tiene lugar a la hora de presentarnos a los jefes finales**. Aunque es cierto que estos combates no brillan por su abundancia, tanto el diseño de las criaturas como su capacidad destructiva nos exigen dan lo mejor de nosotros mismos y estudiar al detalle sus patrones de movimiento. Como diría Matías Prats, "*permítanme que insista*": el nivel de dificultad más alto se antoja imprescindible para aprovechar las posibilidades de un título cuya duración **no excede las cuatro horas de juego**.

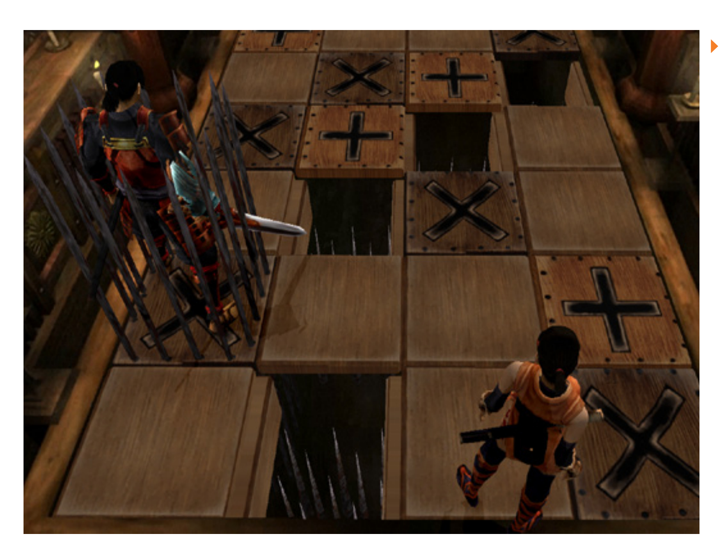
"EL JUEGO SE GESTÓ COMO UN NUEVO RESIDENT EVIL"

¿Qué más puede ofrecernos un título que podemos completar en una única sesión? Para empezar, me veo en la obligación de reivindicar su apuesta por rechazar el uso de puntos de control; si mueres, estás **condenado a ver la pantalla de título y cargar partida** para volver a intentarlo. Soy consciente de que esto es algo a lo que no estamos demasiado acostumbrados actualmente, ya que la mayoría de juegos ofrecen diversas —tal vez demasiadas— concesiones al jugador, y eso hace que no exista miedo alguno al error. Por poneros un ejemplo, hay una sección en la que debemos superar tres rompecabezas consecutivos y el último de ellos nos invita a resolver un acertijo en el que debemos desplazar una serie de piezas hasta formar un emblema, con el condicionante de que debemos hacerlo en menos de sesenta segundos. Si el tiempo se consume y no hemos sido capaces de conseguirlo, la vida de Samanosuke llega a su fin, y con ello, la obligación de volver a intentarlo desde el principio. **Decisiones así mantienen en tensión al jugador** y le invitan a dar lo mejor de sí en cada momento, a pesar de que, si lo pensamos, volver al lugar de los hechos después de cargar partida apenas nos toma un par de minutos.



He de confesar que, aunque disfruté de *Onimusha: Warlords* hace algo más de diez años, mi recuerdo del juego había quedado prácticamente en el olvido. Esta nueva partida no solo me ha dejado un gran sabor de boca, también me ha llevado a reflexionar acerca

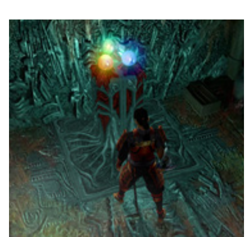
"ES UNA PENA QUE NO LLEGUE JUNTO CON LAS DEMÁS ENTREGAS"



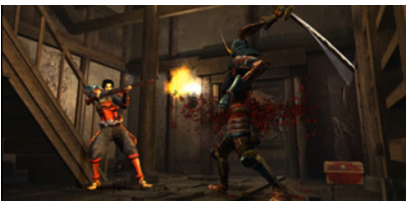
Imágenes del juego











de esa fórmula que muchos consideran desfasada e incluso arcaica. Y es que Capcom ha demostrado que un producto lanzado hace casi dos décadas **es completamente disfrutable en pleno 2019** a poco que se trabaje en perfilar y renovar un par de aspectos. En resumidas cuentas, la aventura de Samanosuke y su lucha contra los demonios es prácticamente un survival horror al uso, si entendemos la definición como una fórmula jugable y no como una obra de terror. Una muestra más de **la influencia que *Resident Evil* ha ejercido sobre la industria** durante tantos años. Y es que del fenómeno desatado por el título de 1996 nacieron vástagos como el propio *Onimusha: Warlords* y *Devil May Cry*. Más adelante, su cuarta entrega inspiró a otros creativos para concebir franquicias de renombre como *Gears of War* o *Dead Space*, entre otras, demostrando una vez más que cuando algo es capaz de trascender en el tiempo, los demás no dudan un instante en dejarse inspirar por ello.

Nunca es demasiado tarde para disfrutar —y descubrir— un gran título, y *Onimusha: Warlords* lo es. Los años no pasan en vano para nadie, y aunque algún que otro elemento no ha envejecido demasiado bien, en líneas generales se trata de una experiencia que se conserva de maravilla. Una oportunidad de oro para aquellos que solo desean recordar los buenos tiempos, pero también para todos los que se perdieron el fantástico juego de acción y supervivencia que llegó durante los primeros compases de la generación de los 128 bits. Preparad vuestro mejor acero; hay muchos demonios que mandar de vuelta al inframundo.

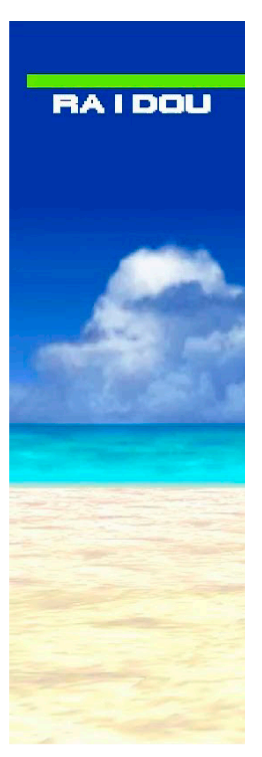


DEAD OR ALIVE_

SALVANDO TECMO

Koei-Tecmo goza de una gran reputación, cimentada sobre franquicias que el equipo de desarrollo Team Ninja elaboró con mucho mimo y un notable **esfuerzo por desmarcarse de la competencia**. *Dead or Alive* en concreto, ha conseguido destacar desde sus inicios tanto a nivel jugable como visual.

Con el nacimiento de la lucha tridimensional durante mediados de los Noventa, no pocas compañías se pusieron a trabajar para crear una obra que les consiguiera un hueco en un mercado que se estaba copando a pasos agigantados. Tecmo fue una de las desarrolladoras que **darían la campanada con su propuesta**, gracias a la visión de un joven Tomonobu Itagaki, cuya creación no solo sacó a la empresa nipona de una mala racha, sino que la emcumbró dentro de la industria del videojuego, cuando en noviembre de 1996 veía la luz la primera entrega de esta archiconocida franquicia.





ORIGINAL DE ARCADE

POR **JAVIER**BELLO

"EL JUEGO QUE SUPUSO LA VIDA O LA MUERTE PARA TECMO"

No resulta raro pensar que el trabajo de Yu Suzuki con *Virtua Fighter* terminara convirtiéndose en el **referente** de los juegos de lucha tridimensionales. La obra de Sega cautivó al público, pero también llamó la atención de multitud de desarrolladores que vieron el potencial de este nuevo campo.

No pocas franquicias nacerían durante estos años, tratando de arrebatarle el trueno al juego que estuviera de moda, o como último recurso para evitar la ruina. Tecmo pertenecía al segundo grupo, al estar atravesando un mal momento tras acumular varias deudas y dos años de perdidas, necesitaba un título que le permitiera escapar de la bancarrota. Fue entonces cuando **entró en juego Tomonobu Itagaki**.

El diseñador se había unido a la compañía en 1992, comezando su andadura como programador gráfico en *Tecmo Super Bowl* para Super Nintendo, que fue un popular simulador de futbol americano. Durante los siguientes cuatro años, continuó trabajando en otros pequeños proyectos mientras ascendía por el escalafón corporativo, hasta que, en 1996, tendría su oportunidad para destacar.

Itagaki pidió permiso para diseñar un juego al presidente de la compañía, Junji Nakamura, **asegurándole que sería un éxito en ventas**. Dado que Tecmo no estaba en su mejor momento, no tenía mucho que perder concediendo su petición, así comenzaba el desarrollo para *Dead or Alive*.

El título de la serie bebe precisamente de la situación económica de la empresa, ya que la compañía no podría mantenerse a flote mucho más tiempo si el juego no era un éxito. **Literalmente, era morir o vivir**, así lo explicaba el propio Itagaki en una entrevista años más tarde.

Con luz verde para elaborar su proyecto, el ahora director y productor tenía una idea bastante clara del título que quería crear. *Virtua Fighter* era el referente indiscutible, pero **Itagaki buscaba algo más llamativo**. En sus propias palabras, la obra de Sega le recordaba a un restaurante de sushi tradicional y anticuado, mientras que *Dead or Alive* tenía que ser como un bar de sushi donde exuberantes chicas le pusieran wasabi a tus platos. Esta curiosa metáfora sobre darle un toque picante al juego, se vio representado por las sensuales chicas que protagonizaban buena parte del plantel de personajes.

El objetivo del creativo y su equipo, era ofrecer **un juego de lucha veloz e intuitivo**, que a la vez fuera un regalo para la vista. Es evidente que Itagaki creía firmemente en el dicho: «***el sexo vende***» y, con franqueza, echando un ojo a las ventas que obtendría, no se equivocaba.

QUE NADA SE INTERPONGA **EN NUESTRA DIVERSIÓN**

Team Ninja se esforzó en simplificar el sistema de lucha no solo para hacerlo accesible, sino para que pudiéramos disfrutar de lo que sucedía en pantalla sin tener que estar pendientes de complejas combinaciones.

Dead or Alive fue un bombazo en recreativas, destacando inmediatamente sobre otros títulos del género gracias a su atractivo plantel, su sistema de lucha y la fluidez de los movimientos en pantalla. No tardó en convertirse en uno de los éxitos del año, revitalizando así las arcas de Tecmo.

El secreto de su éxito se basaba en unos **controles sencillos que permitían una gran profundidad** gracias a su sistema de llaves y contras, además de patadas y puñetazos. Anticiparse a los movimientos del oponente nos permitía interrumpir su asalto y darle la vuelta a la contienda en un abrir y cerrar de ojos, sobre todo si lo llevábamos hacia la zona de peligro.

Varios juegos de la época introducían la posibilidad de ganar echando al oponente fuera del cuadrilátero, pero *Dead or Alive* prefería añadirle emoción a la pelea sin recurrir a una táctica sencilla para ganar. **Las zonas de peligro** eran, por así decirlo, como un campo de minas alrededor del escenario y, si éramos derribados sobre él, salíamos disparados hacia las alturas por la explosión recibiendo daño adicional. Era un añadido que incorporaba una ventaja de doble filo, ya que no hacía distinción entre el rival o nosotros.

Imágenes del juego









Vacaciones *Xtremas* en el paraiso

—

Después de exitoso lanzamiento de Dead or Alive 3, a Itagaki se le ocurrió la una idea para un *spin-off*: imaginar a sus heroínas de vacaciones en una isla paradisiaca. Sin premisa ninguna, el único objetivo del título era jugar a voley playa junto con otros mini-juegos de resort, para desbloquear bikinis cada más sugerentes para las chicas. Ni que decir tiene, que se ha convertido en **uno de los estandartes de la polémica** sobre la sexualización en los videojuegos, pero eso no le ha impedido ser un éxito de ventas...

Obviamente, no nos vamos a llevar a engaño, **hubo otra razón para el éxito** o, por lo menos, la fama de *Dead or Alive*: las sensuales curvas de sus féminas y las físicas de sus pechos. Esto se hizo aún más evidente cuando en las versiones domésticas para Saturn y PlayStation, disponíamos de la opción de activar o desactivar los bamboleos de los senos, por si resultaban... una distracción.

Itagaki defendía que, para destacar en el mercado, elementos como la sensualidad y la violencia eran fundamentales en un juego de lucha. **Crear personajes atractivos y que derrochasen *sex-appeal***, sería más memorable que otro karateka con kimono.

Otro aspecto que garantizó el éxito del juego, fue la dedicación y el talento que se puso en su desarrollo. Cuando *Dead or Alive* triunfó en los arcades, los *ports* para los dispositivos domésticos tendría que ser igual de buenos para mantenerse en la cresta de la ola. Fue entonces cuando **Itagaki crearía el Team Ninja**, eligiendo a los integrantes del equipo de entre los mejores desarrolladores de los que disponía Tecmo. **Su filosofía era trabajar para ganar**, estando determinado a que las versiones de consola y las secuelas del título mantuvieran el mismo nivel. La creación de Team Ninja también respondía a las necesidades de la empresa, que por aquel entonces producía pocos juegos, por lo que destinar recursos para establecer franquicias duraderas era un movimiento inteligente.

Esta filosofía daría sus frutos al conseguir que las versiones de Saturn y PlayStation fueran **aclamadas por su fidelidad con la recreativa**, a diferencia de otros juegos como *Virtua Fighter* y *Tekken*. Gracias a ello, el público aguardó ansioso la secuela en la que se estaba trabajando.

Dead or Alive 2 aterrizó en los salones recreativos en 1999, a Dreamcast y PlayStation 2 un año después, dispuesta a sacar partido a la potencia de la nueva generación de consolas.

El salto gráfico fue evidente, con diseños poligonales mucho más definidos y un acabado exquisito en las animaciones de los movimientos. La rapidez y la fluidez volvían a ser los protagonistas de los combates, **favoreciendo las combinaciones rápidas y el *juggling*** para tratar de impedir las contras del oponente. Para el ojo inexperto, podía parecer que las centelleantes rondas fueran un simple espectáculo de machacar botones, pero el Team Ninja había ampliado el repertorio de golpes de todo el plantel y sacarle jugo a cada personaje exigía dedicación y paciencia.



"EL GENIO CON GAFAS DE SOL"

Tomonobu Itagaki se ha ganado un lugar en la industria como alguien **excéntrico, sin pelos en la lengua y directo como pocos**. Rara vez se le ve sin sus icónicas gafas de sol y siempre se ha distinguido por las facetas y manerismos propios de una estrella del Rock. Además de crear la serie *Dead or Alive*, también revitalizó *Ninja Gaiden* con su *reboot* en 2004.

La segunda entrega de la franquicia introduciría elementos que se convertirían en **aspectos recurrentes dentro de la serie**. Para empezar, las zonas de peligro evolucionaron. Ahora consistían en partes del escenario donde podíamos interactuar lanzando al rival al vacío o contra una pared que se derruía con el impacto, mandando al oponente a otro escenario y saltando detrás de él para continuar la refriega en el nuevo lugar. Este recurso le otorgaba un aspecto muy cinemático a las peleas y se ha ido puliendo y exagerando en su presentación con cada nueva entrega.

En segundo lugar, se añadió el **combate por parejas**, pudiendo intervenir nuestro compañero en cualquier momento de la pelea para tomar el relevo con un golpe de entrada o en mitad de un combo, sin detener el ritmo de la pelea.

Dead or Alive 2 también profundizó en las historias y las motivaciones de sus protagonistas, comenzando a presentar su universo como algo más que una excusa para que hubiera un torneo de lucha. La potencia de las nuevas consolas también **favoreció la presencia de cinemáticas** para dar soporte a la narración de estas historias.

"PELEAS VELOCES Y PRECISAS PERO, SOBRE TODO, SEXIS, MUY SEXIS"

El juego fue un éxito abrumador, estableciéndose como uno de los títulos de lucha 3D más influyentes, permitiendo que echara raíces como franquicia emergente.

Durante la siguiente década, se abriría un **periodo de exclusividad para las consolas de Microsoft.** El motivo, es que Itagaki consideraba que Xbox y posteriormente Xbox 360, eran superiores a nivel técnico que las plataformas de Sony. El Team Ninja también favorecía estas consolas, ya que era más fácil trabajar con ellas de cara a explotar su potencial. Independientemente de su opinión, los resultados de trabajar a fondo para un solo sistema hablaron por si solos, estableciéndose como **uno de los juegos insignia del titán estadounidense**. Esta alianza perduraría hasta la marcha de Itagaki de la compañía y la fusión entre Koei y Tecmo.

Dead or Alive se ha visto envuelto en numerosas controversias, criticado frecuentemente por explotar la sensualidad de sus protagonistas como reclamo comercial. No obstante, eso no le ha impedido situarse como uno de los mejores juegos de lucha 3D de la historia de esta industria, mereciendo un lugar de honor en el hall de nuestros recuerdos. ■



JOYAS OLVIDADAS

BONANZA_ BROS

El lanzamiento de *Gain Ground* para Switch, dentro del sello *Sega Ages*, ha supuesto todo un reto para M2, los responsables de «resucitar» los clásicos de Sega . Es la primera vez que consiguen emular la Placa System 24, y según declaró Naori Horii, de M2, al medio japonés *Game Watch*, albergan la esperanza de portar más clásicos creados originalmente sobre este *hardware*, como *Crack Down*, *Scramble Spirits* y *Bonanza Bros*. Aunque **tampoco tienen mucha fe** en ello, porque ninguno de estos títulos suele aparecer en la lista de los más demandados por los fans de Sega. Y eso que *Bonanza Bros* causó una pequeña conmoción cuando la recreativa desembarcó en los salones, allá por 1990.

Las andanzas de Robo y Mobo combinaban una **estética realmente rompedora** con una mecánica repleta de *gags* físicos, al más puro estilo de los cortos del cine mudo. La tecnología de los sistemas domésticos de la época no logró replicar la resolución gráfica del original recreativo, pero eso no desanimó a Sega a la hora de adaptarlo a sus consolas, mientras US Gold hacia lo propio en ordenadores. Es hora de rendir honores a una pareja de ladrones realmente peculiar.





ORIGINAL DE RECREATIVA

POR **BRUNO**SOL

Las capturas que acompañan a estas líneas (tomadas a través de MAME) no hacen justicia al gran espectáculo visual que proporcionó *Bonanza Bros* al debutar en los salones recreativos. Han pasado casi 30 años, pero un servidor recuerda perfectamente la primera partida que echó en los desaparecidos salones Gran Vía 51 de Madrid. Aquella máquina de chapa roja me hipnotizó de inmediato, gracias a las impresionantes imágenes que arrojaba su pequeño monitor. El *hardware* Sega System 24 ofrecía importantes alicientes a los dueños de los salones (para cambiar de juego solo requería insertar un *floppy disk* y su correspondiente chip de seguridad, en lugar de cambiar toda la placa), pero además desplegaba una **resolución gráfica superior** (492 x 384 frente a los habituales 320 x 224), y hasta 4.352 colores en pantalla (de una paleta de 32. 768). Con semejantes armas, los diseñadores y artistas de Sega concibieron un título para dos jugadores (a pantalla partida) que desplegaba una estética realmente rompedora para su época. Puede que hoy hayan quedado muy desfasados, pero no exagero al decir que, para los parroquianos de los salones recreativos de 1990, los gráficos de *Bonanza Bros* parecían sacados de un corto de infografía como los que solía mostrar el programa Metrópolis de La 2 en sus especiales sobre SIGGRAPH.

"SEGA DEFINIÓ LA COIN-OP COMO UN COMICAL REACTION GAME"

El diseño esquemático de los personajes, unido a la resolución, color y brillo de las imágenes, nos brindaban la impresión de ser los protagonistas de una película CGI. Un *arcade* dotado de la tecnología más vanguardista al servicio de **una mecánica que recordaba a los cortos del cine mudo**. Como si la Pixar de la época de *Luxo Jr*, *Tin Toy* o *Knick Knack* se hubieran lanzado a producir una película de los *Keystone Cops*. En *Bonanza Bros* hay latas que nos hacen resbalar, con el previsible costalazo que despierta al cercano guardia dormido, cocineros torpes que tiran la vajilla al descubrir a Robo y Mobo y cómicas aperturas de puertas que aplastan al desgraciado que esté al otro lado. También hay trampas a lo *Looney Tunes*, saltos en tirolina e incluso la posibilidad de calzarnos un melón en la cabeza para pasar desapercibidos entre mostradores repletos de frutas.

Infiltración, saqueo de objetos de valor, enemigos dotados de una IA capaz de detectarnos a simple vista y de perseguirnos escaleras arriba, doce niveles que incluían la mansión de un millonario, una joyería, unos grandes almacenes, el interior de una mina o una pirámide repleta de tesoros arqueológicos... *Bonanza Bros* era descrito por la propia Sega como un «Comical Reaction Game». Para nosotros es mucho más: una joya a reivindicar.

BONANZA BROS

UNA PAREJA DE CACOS, UNA RECREATIVA SORPRENDENTE

Sega fusionó los gráficos más punteros con una mecánica heredada de los cortos del cine mudo: persecuciones, guardias con porras y cocineros torpes. Un *slapstick* cooperativo que también llegó a los sistemas domésticos.

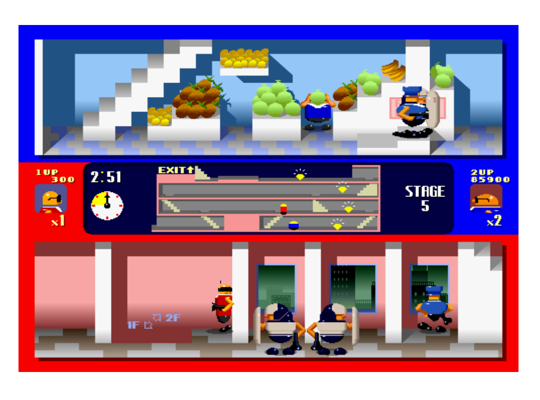
La trama de *Bonanza Bros* variaba dependiendo del territorio donde se lanzó, aunque en todos los casos Sega intentó camular la afición de la pareja por el robo. En la versión japonesa, Robo y Mobo debían infiltrarse a lo largo de los 12 niveles para sustraer las pruebas con las que llevar a juicio a una organización criminal. En Occidente, Sega convirtió a la pareja de cacos en unos **expertos en seguridad** que se colaban en las instalaciones de sus clientes para demostrar la fragilidad de sus sistemas de protección. Antes de cada fase, un breve *briefing* nos mostraba el escenario a explorar y los objetos que debíamos «recuperar» antes de alcanzar la salida del nivel, donde nos recogería nuestro dirigible (porque todo el mundo sabe que no hay medio más veloz para escapar de un robo que un zepelín).

La pantalla de juego estaba dividida horizontalmente, para seguir los movimientos de la pareja, con un mapa central donde se resaltaban las escaleras y la situación de los objetos que debíamos robar, además del cronómetro que mostraba una implacable cuenta atrás. El mapa era realmente útil, no solo para planificar sobre la marcha la recolección de objetos, sino porque en los últimos niveles, y en especial la pirámide, eran bastante enrevesados, con habitaciones y pasillos que sólo eran accesibles desde determinadas escaleras. Los personajes de *Bonanza Bros* se movían en dos planos distintos, lo que

Dos maestros en el arte de la infiltración

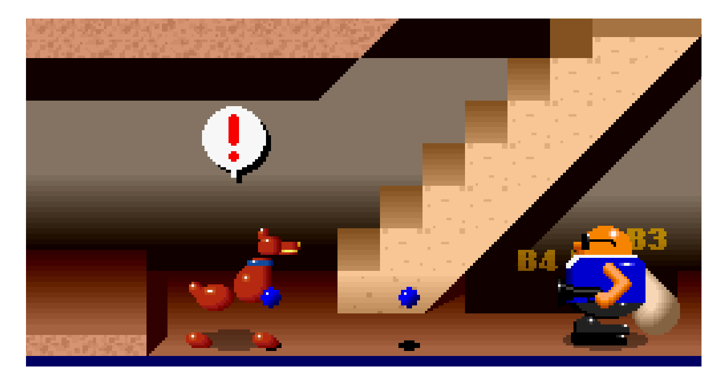
—

A la derecha, podéis ver dos maneras distintas de escapar del campo de visión de los guardias: pegando la espalda contra la pared o calzándose un melón en la cabeza.



añadía una nueva capa a la mecánica del juego. Cada nivel estaba atestado de **enemigos con diferentes comportamientos y armamento** (guardias armados con porras o pistolas, antidisturbios protegidos por escudos, perros, unos barbudos que arrojaban bombas, además de los ya mencionados cocineros, que daban la alarma al tirar los platos al suelo). Tanto la pareja de cacos como los enemigos podían moverse en esos dos planos, lo que daba lugar a persecuciones bastante cómicas y un nada desdeñable elemento de infiltración. Los guardias podían detectar a nuestros personajes por la vista o el oído (por ejemplo, si resbalábamos con la lata o una piel de plátano), por lo que la mejor táctica era avanzar poco a poco, ocultándonos al fondo del escenario cuando teníamos un guardia de cara, activando una secuencia bastante cómica en la que una mosca se posaba sobre la calva de Robo o Mobo. En algunas fases también era posible interactuar con ciertos elementos del escenario. Desde calzarnos una cabeza de robot o un melón para pasar desapercibidos hasta activar prensas hidráulicas con las que aplastar a los enemigos. Aunque sin duda, la jugarreta más común era utiizar las puertas para abrirlas en sus narices, algo que los guardias también podían hacer con nosotros. Robo y Mobo también contaban con pistolas, aunque sus disparon no podían atravesar los escudos de los antidisturbios, y en todo caso los enemigos apenas duraban inconscientes unos segundos.

La IA de los enemigos también era bastante variada. Algunos guardias dormitaban, otros se dedicaban a mirar por la ventana (lo que nos permitía caminar sigilosamente por detrás de ellos) y los antidisturbios eran tan fieros que no dudaban en subir y bajar escaleras con tal de pillarnos. De todas maneras, la Inteligencia Artificial ▸



era bastante relajada (no olvidemos que se trababa de un *arcade*), por lo que se olvidaban de nosotros en cuando perdíamos una vida o escábamos de su campo de visión.

La **pantalla partida** permitía a los jugadores establecer sus propias estrategias a la hora de afrontar los niveles, por ejemplo haciendo que uno llamase la atención de los guardias mientras el otro robaba un objeto, y aunque lo importante era llegar hasta el dirigible con todos los tesoros en la saca (literalmente), la puntuación de cada nivel provocaba no pocos piques y traiciones entre los parroquianos de los salones recreativos. Ya sea aplastando a su compañero con una puerta o usando una de las trampas hidráulicas, tras lo cual robaba el botín de su colega y enfilaba corriendo la azotea.

Las versiones domésticas de *Bonanza Bros* no lograron replicar en toda su gloria los llamativos gráficos de la recreativa (con la salvedad del *port* para Sharp X6800, en el que Dempa recurrió al modo de alta resolución del ordenador japonés), pero aun así **Robo y Mobo fueron bien acogidos por los usuarios de consolas** y ordenadores de la época. Sega adaptó el juego a Master System en exclusiva para el mercado PAL (por desgracia se eliminó el modo para dos jugadores) y en todos los territorios para Mega Drive (aquí se conservó el cooperativo pero se perdieron dos niveles y las fases de bonus por el camino), mientras que US Gold se encargó de adaptar *Bonanza Bros* a los ordenadores de 8 y 16 bits. La versión PC Engine Super CD-ROM, a manos de NEC Avenue hizo gala de una memorable banda sonora en CD y muchos años más tarde los japoneses tuvieron acceso a un curioso *remake* para PS2, dentro de la línea *Sega Ages 2500*. Esta versión,

"BONANZA BROS ENCAJARÍA A LA PERFECCIÓN EN SWITCH"

que llegaría a Europa dentro del recopilatorio *Sega Classics Collection* de PS2, incluía tanto *Bonanza Bros* como *Puzzle & Action: Tant-R* e *Ichidant-R*, un par de *spin-offs* que Sega lanzó en los salones recreativos en 1993 y 1994, respectivamente, y que recuperaban la llamativa estética de la placa de 1990, aunque no así su pareja protagonista ni su mecánica. El robo de objetos a pantalla partida fue sustituido por una sucesión de vertiginosos y tronchantes minijuegos, con la que Sega se adelantó unos cuantos años a la fórmula que Nintendo explotó con la serie *Wario Ware.*

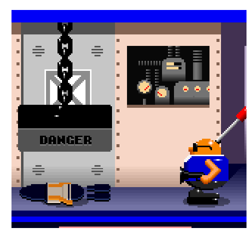
Los *Puzzle & Action* gozaron de una gran popularidad en Japón (y también llegaron a desembarcar en unos cuantos recreativos españoles, sospechamos que de manera ilegal), lo que les llevó a ser adaptados a Mega Drive, Game Gear y Saturn, aunque por desgracia estos *ports* domésticos jamás llegaron a ser distribuidos fuera de Japón. La única versión oficial traducida a otro idioma que no fuera el japonés), es la que se incluye en el *Sega Classics Collection* de 2006, lo que convierte a este lanzamiento de PlayStation 2 en un pequeño tesoro para los fans de la saga, a pesar de estar acompañado de otros remakes pochos de clásicos de la talla de *Golden Axe*, *OutRun* o *Space Harrier*.

La versión MD de *Bonanza Bros* se incluyó en *Sega Mega Drive Collection* (PS2, PSP), en *Ultimate Collection* (PS3, Xbox 360) y más recientemente en *Sega Mega Drive Classics* (PS4, Xbox One, Switch).

En 2010 Sega sacó a Robo y Mobo de su retiro para ponerles al volante de un descapotable en *Sonic & Sega All-Stars Racing*, lo que demuestra el cariño que sienten en la compañía hacia la pareja. Ojalá esto les anime a añadir *Bonanza Bros* al listado de futuros lanzamientos de *Sega Ages* para **Nintendo Switch**. Su mecánica cooperativa está hecha a medida para la consola de Nintendo, Tampoco dábamos un duro por resuperar *Gain Ground* y ya es una realidad.

Imágenes del juego







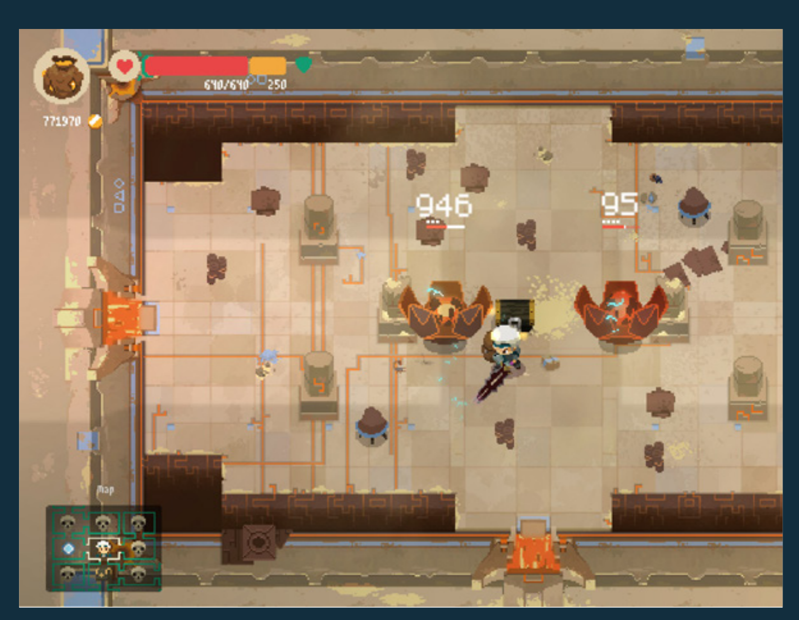


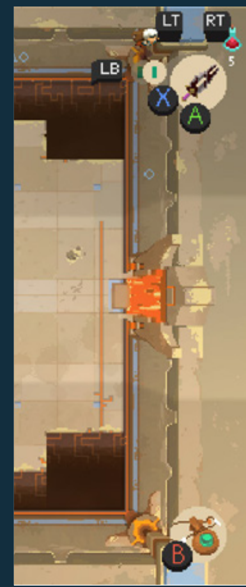
HÉROE DE NOCHE...

MOONLIGHTER

POR **BORJA**RUETE

Nacer, crecer, reproducirse y morir. Esas cuatro palabras, recitadas como **un mantra** desde los albores de la humanidad, reducen nuestra existencia a un puñado de funciones básicas, pero ¿qué hay de todo lo demás? Para vivir, se necesita dinero; para ganar dinero, hay que trabajar. Y para tener una vida plena, **un poco de picante** nunca viene mal. Tendero de día, héroe de noche. Así es Will, así es *Moonlighter*, lo nuevo de Digital Sun.





NO TODOS LOS HÉROES LLEVAN CAPA

Will no es el típico héroe de la épica. Su finalidad no es salvar el mundo de la destrucción; tampoco derrotar a un malvado enemigo ni rescatar a una princesa cautiva. Lo que el personaje quiere es una pizca de pimienta en su vida.

Cabello rubio, ropa hierba, escudo cielo y acero legendario. El niño que se convirtió en héroe salvó Hyrule de la perversidad de Ganondorf. Estaba destinado a alzar la espada contra el enemigo del reino, pues así lo dictaba su condición de elegido. *The Legend of Zelda* narra una historia de luz y oscuridad protagonizada por Link, un personaje arquetípico, en el sentido de que encaja en el modelo heroico tradicional. Que *Moonlighter* se inspire en la saga de Nintendo es algo de lo que no reniegan en Digital Sun. De hecho, lo admiten abiertamente. Parte del estudio acude al Nintendo Showroom para presentar la versión Switch de su título estrella. «Es una historia que desde el principio convenció a la gente, porque **bebe mucho de *Zelda***. No en vano, recuerdo hacer la presentación con capturas de *Minish Cup* y de *A Link to the Past*, también con imágenes de *Harvest Moon*», señala David Fernández, director creativo de *Moonlighter*. El estilo artístico elegido, el *pixel art*, y la vista cenital, se conjugan para ofrecer un título que, en efecto, recuerda a la aventura de Link en ciertos aspectos. Lo que lo diferencia es, en primer lugar, el concepto de héroe. Según Fernández, «Will es un héroe un tanto atípico». No toma las armas por venganza ni por que hayan secuestrado a la princesa del reino, sino por mera curiosidad. «Es más un explorador. Lo pintábamos como Indiana Jones, sobre todo por esa dualidad de ser profesor y luego vivir una aventura». Mientras que Link blande una espada demadera en su improvisada fase de aprendiz, Will también emplea un utensilio fabricado en madera, una **lustrosa escoba** capaz de dejar el suelo como los chorros del oro y la cabeza del enemigo un poco más hinchada de lo normal. «¡Déjate de escobas y coge una espada!», exclama su abuelo, gruñón.

Para Digital Sun, la transformación del protagonista es **una especie de metáfora** de lo ocurrido en su empresa: «Cautivó mucho a la gente porque planteaba lo que estábamos haciendo en el estudio, que era pasar de trabajar para otros a convertirte en un héroe y trabajar para ti, que es lo que hace Will en *Moonlighter*». El personaje hereda la tienda de sus padres. Su destino, casi grabado en fuego, es seguir con el negocio familiar y ejercer de dependiente. Sin embargo, él se rebela contra la rutina de lo anodino y decide arriesgarse: «Durante el día acude al comercio y lo atiende, pero durante la noche se dirige a **las mazmorras** y se hace con los objetos que luego vende en la tienda». De pronto, Rynoka, el simpático pueblo donde vive Will, se destapa como un lugar fascinante y lleno de secretos. Sus ruinas esconden tesoros, riquezas y peligros en cada rescoldo.

DE LA IDEA A LA REALIDAD, MOONLIGHTER **DESDE DENTRO**

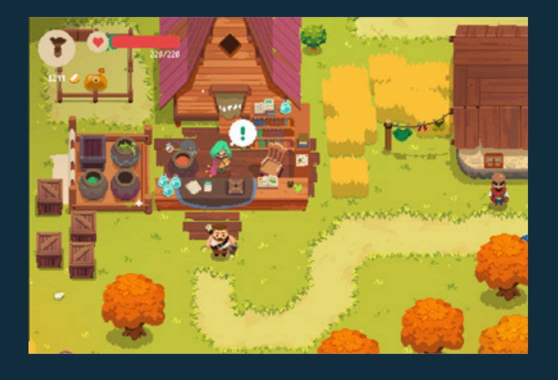
El proceso de desarrollo de *Moonlighter* fue largo e implicó cambios a nivel conceptual, ya que al principio se concibió como un producto más orientado hacia las mecánicas *roguelike*.

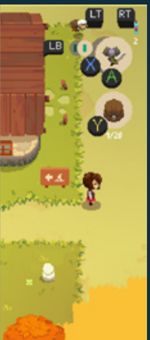
El concepto de *Moonlighter* gira en torno a una dicotomía, que en realidad queda supeditada a un elemento muy concreto: la pasta. «El dinero es el pegamento que une los dos mundos, tienda y mazmorra. Lo usarás para mejorar tu equipo, la tienda, conseguir más cosas, etc». El elemento de gestión es otra de las características que separan a *Moonlighter* de *The Legend of Zelda*. «Durante la parte de la tienda, lo que tienes que hacer es colocar los objetos y establecer su coste. En el libro del mercante tienes almacenado el precio por el que vendiste tu objeto anterior», explica Fernández.

Crear un videojuego nuevo y **plasmar los conceptos en un producto tangible** no es tarea sencilla. Los orígenes de Digital Sun se remontan a hace unos cuantos años: «Es un estudio que montaron en Valencia dos empresarios», revela el director creativo. «Empezó siendo una *startup* muy pequeñita en la que desarrollamos juegos para móviles», destinados a terceros. En esa etapa inicial todavía cursaban sus estudios universitarios, eran tan solo unas cinco personas y trabajaban en pequeños proyectos *freelance*. «Acabamos la universidad y ya empezamos a centrarnos más en hacer videojuegos cada vez más profesionales, orientados siempre a conseguir realizar nuestros propios títulos». La idea de *Moonlighter* nació hace unos tres años aproximadamente, cuando llevaron a cabo un proceso creativo en la empresa. Entonces, se sugirieron varias ideas, y **bajo votación más o menos democrática**, ganó esta propuesta. «Desde el principio hicimos preproducción», asegura David Aguado, director de arte de *Moonlighter*. Desde la gestación de los bocetos originales, se pensó en el estilo *pixel art*. «Lo elegimos porque nuestras mayores referencias eran los *Zelda retro*, al igual que *Harvest Moon*. Yo lo veo como una especie de homenaje». Porque la llama de la nostalgia no se apaga. «Como nos basamos en juegos que por aquel entonces eran *pixel art*, tenían que serlo por limitaciones técnicas, es algo que toca un poco la fibra», añade Agustín Esteve, director técnico. De alguna manera, recuerda a las mecánicas de antaño, por lo que el factor nostalgia continúa vigente.

"EL DINERO ES EL PEGAMENTO QUE UNE LOS DOS MUNDOS"

Una idea no es suficiente para completar un proyecto de esta magnitud, se necesitan fuentes de financiación. «El primer año se desarrolló un prototipo que paga-





mos nosotros», afirma Fernández. «Con la parte de beneficio que cosechábamos de un proyecto para un cliente externo se pagaban los sueldos de una persona que trabajaba en esto. Después entramos en The Square Enix Collective y elaboramos una campaña de Kickstarter». Al **éxito rotundo** —la meta era de 40.000 dólares, pero lograron alcanzar los 134.276 dólares, tal y como refleja su página de Kickstarter—, se le unió la posibilidad de contar con un *publisher* de garantías. El sello de 11 bit studios, padres de *This War of Mine*, les abrió las puertas a los eventos internacionales. Así las cosas, la producción de Digital Sun Games se paseó por el E3 de Los Ángeles, PAX, Gamelab y otras muchas ferias.

Sobre el *feedback* que recibieron al principio, el director creativo recuerda que **los mecenas demandaban una historia**. «Aunque tenía un argumento muy sencillo, decidimos reforzarlo un poquito». Fernánez apunta que es un poco lineal: «Dentro de cada *dungeon* se produce un ciclo en el que tienes que ir repetidas veces hacia la mazmorra para jugar esa parte más *roguelike*, y cuando ya te pasas el jefe, avanzas hacia la siguiente mazmorra». Resulta curioso que, durante los primeros compases del desarrollo, el juego tenía un enfoque mucho más cercano al género *roguelike*. «Era mucho más duro», admite. «No había pociones, la muerte era bastante permanente y no disponíamos de dos *sets* de armas». Si Will moría, todos los objetos obtenidos desaparecían sin remedio.



"EL JUEGO TENÍA UN ENFOQUE MÁS CERCANO AL GÉNERO ROGUELIKE"

Conscientes de ello, fueron «poniendo cositas que lo **orientaban más hacia la historia**, y no tanto hacia el *roguelike*». Prefirieron evitar que el juego cayera en el esquema de morir y volver a empezar desde el principio. Decidieron fomentar la mejora del equipo sin que la muerte significara la pérdida de toda la progresión. «Lo que sí pierdes es una gran parte de los objetos que puedes conseguir en la mazmorra», puntualiza. El diseño inicial también abogaba por permitir al jugador entrar en cualquiera de las mazmorras, a excepción de la final. De esto modo, el usuario debía descubrir cuál era la mazmorra que le correspondía explorar a continuación. De confundirse, un único golpe podía acabar con la vida de Will. «Te podías arriesgar. Si eras muy bueno, a lo mejor podías obtener un objeto» muy valioso. Aun así, «a ciertos jugadores les frustraba el hecho de meterse en una mazmorra y que de uno o dos golpes les mataran». Poco a poco, escuchando los comentarios, lo fueron reorientando, cerraron las *dungeons* y realizaron los retoques pertinentes. «Es verdad que hay que coger con pinzas el *feedback* de los usuarios, porque muchas veces te piden cosas que a lo mejor estropearían el juego, pero en el 90% de los casos es aprovechable».

En lo que se refiere al *port* de **Nintendo Switch**, «no hay solo complicaciones de optimización». Lo peliagudo es que tenga «modo portátil y televisión, porque cambia la resolución. Eso es algo que no tienes en ninguna plataforma. ¿En qué documentación lo miro?», se preguntan los desarrolladores. Ahí entra en juego la filosofía de Will. Frente a la monotonía, un chute de adrenalina. Seguro que Digital Sun ha aprendido mucho de Will, porque no todos los héroes llevan capa ni salvan princesas. ■

El reto de adaptar el motor a la experiencia de juego

—

«Utilizamos Unity 3D para hacer 2D». Al principio emplearon *plugins*, pero luego se añadieron herramientas oficiales y tuvieron que portear las funcionalidades a las nuevas *builds*.





PC · PS4 · XBOX ONE · SWITCH

AWAY: JOURNEY **TO THE UNEXPECTED**

POR **ROBERTO**PINEDA



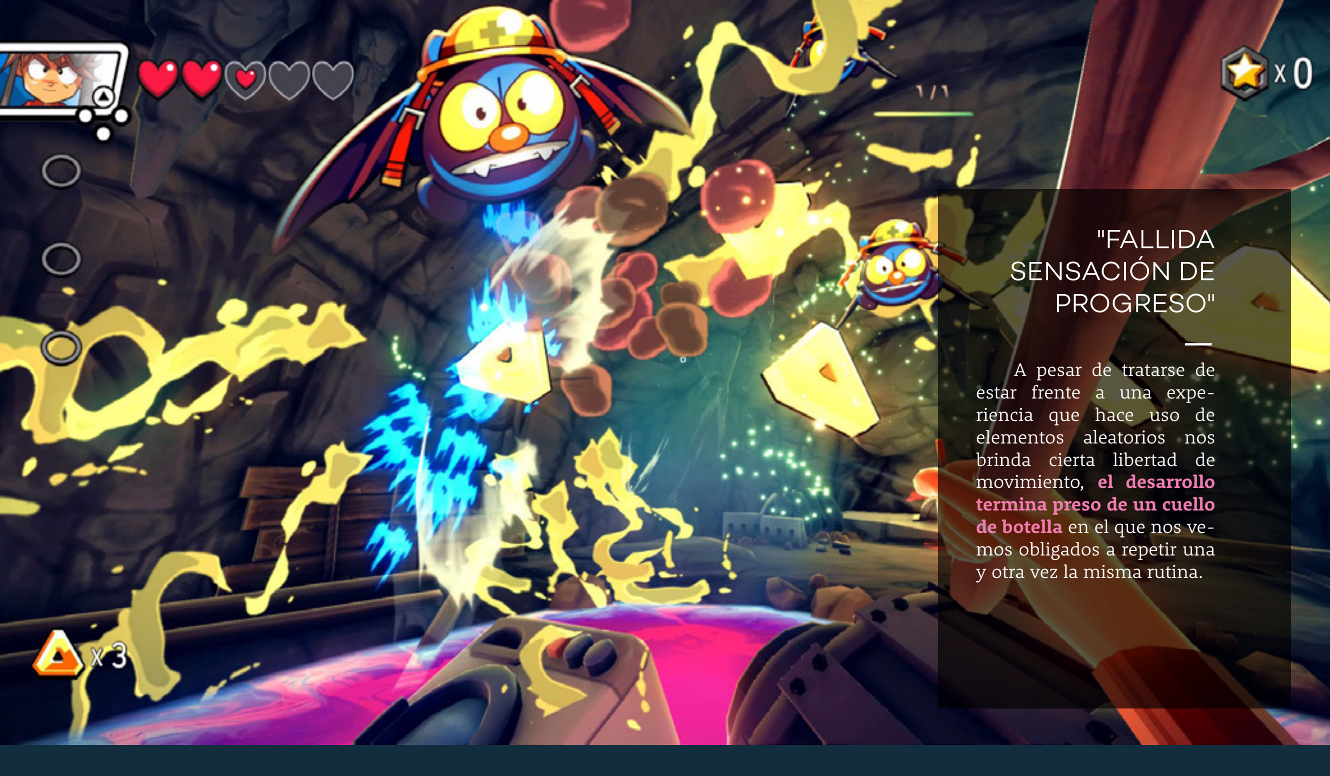
UN VIAJE **INESPERADO**

Me adentro en mundo gobernado por los caprichos del azar, en el que la amistad verdadera es el único poder capaz de sosegar a sus habitantes.

El estudio parisino **Aurelien Regard Games** se estrena con una aventura de rol y acción de lo más particular. Hace algo más de tres meses me interesé por este título que, en principio, y a juzgar por algunas imágenes, me resultaba relativamente prometedor. Cuando me puse a los mandos de *AWAY: Journey to the Unexpected* me llevé una grata sorpresa, ya que los primeros compases me invitaban a pensar que estaba ante una interesante aventura de mundo abierto con elementos que siempre me han gustado: **la existencia de un HUB** o mundo central —el domicilio particular del protagonista del juego—, diversos personajes con los que entablar conversación y una buena cantidad de puertas bloqueadas que, a tenor de los indicadores adjuntos, estaba claro que daban acceso a los diversos mundos del juego.

Muy a mi pesar, tengo que decir que lo mejor que he encontrado en él queda englobado en los primeros cuarenta y cinco minutos de partida. Pero bueno, como siempre hay tiempo para enumerar **sus múltiples defectos**, voy a comenzar destacando los aspectos más interesantes de un título que acaba de llegar a todas las plataformas y que además lo ha hecho a precio reducido. En esta aventura solo debemos preocuparnos de atacar, saltar y desplazarnos, ya que acciones básicas como abrir cofres o accionar mecanismos se ejecutan de manera automática. Inicialmente, solo podemos acceder a un destino único: una especie de bosque en el que basta con echar un vistazo al mapa para comprobar que el objetivo es adentrarnos en tres entornos interiores con la intención de abrir el acceso al cuarto y último de ellos.

A pesar de que gozamos de cierta libertad de movimiento y podemos elegir al gusto el orden en el que alcanzamos los mecanismos necesarios para desbloquear el camino hacia el jefe final de la zona, hay que destacar la extraña **combinación de elementos prefijados y mecánicas de aleatoriedad**. Y es que, si bien es cierto que podemos alcanzar tres ubicaciones importantes en cada área, sus diseños interiores son generados de manera procedimental en cada ocasión, y eso da lugar a que, si caemos en combate, nos veamos obligados a repetir desde cero cada sección, con el matiz de que al entrar en ella nos encontrare-



"FALLIDA SENSACIÓN DE PROGRESO"

A pesar de tratarse de estar frente a una experiencia que hace uso de elementos aleatorios nos brinda cierta libertad de movimiento, **el desarrollo termina preso de un cuello de botella** en el que nos vemos obligados a repetir una y otra vez la misma rutina.

mos algo completamente distinto a la última vez que probamos suerte. A pesar de ser una propuesta interesante, la realidad es que no termina de funcionar del todo bien, puesto que la sensación de progreso se ve mermada tanto por la falta de inspiración —y eso que es aleatorio— en lo que al diseño de niveles se refiere, como por el desastroso sistema de combate.

En las numerosas batallas que nos vemos obligados a librar, reside otro de los elementos que hacen de *AWAY: Journey to the Unexpected* **un título engañoso**, de esos capaces de conquistar a simple vista y lograr que nadie sospeche de lo que oculta tras una propuesta peculiar y un aspecto de lo más simpático. ¿Qué tiene de malo el sistema de combate? La respuesta corta sería «todo», pero abordando sus problemas, hay que empezar por **la problemática e imprecisa caja de impactos**. Y es que resulta prácticamente imposible identificar la posición ideal para lanzar un ataque y acertar sin exponernos a recibir daño de manera injusta, debido a las terribles animaciones tanto de nuestros personajes —porque podemos ponernos en la piel de varios— como de nuestros enemigos. Un videojuego que propone entablar mil y un combates sin ofrecer un ápice de gratificación tiene un problema de difícil solución.

Siendo sincero, solo hay un elemento que me ha resultado

"UN JUEGO CORTO QUE AÚN ASÍ SE HACE DEMASIADO LARGO"

digno de admiración: la posibilidad de **añadir nuevos compañeros a nuestro grupo** gracias al poder de la amistad. Sin entrar a valorar la curiosa decisión del estudio a la hora de diseñar el condicionante que nos permite hacer migas con los habitantes del mundo del juego —si recogemos unos extraños cubos flotantes, automáticamente logramos que otros personajes cambien su comportamiento y nos vean con buenos ojos—, la posibilidad de ponernos a los mandos de nuestros compañeros y beneficiarnos de sus armas y habilidades dota al título de cierta profundidad, especialmente si tenemos en cuenta que solo podemos contar con su ayuda si encontramos dichos cubos y hablamos con el personaje adecuado. Aunque esta mecánica funciona de una forma un tanto extraña, el hecho de tener la posibilidad de malgastar oportunidades hace que se abran varios caminos con los que alcanzar el final del viaje.

AWAY: Journey to the Unexpected carece por completo de uno de los elementos que más valoro en un videojuego: el equilibrio. Sus problemas no permiten que las escasas virtudes que esconde sobresalgan lo más mínimo y hacen que un título de corta duración y pensado para disfrutar de partidas rápidas se vuelva pesado más pronto que tarde. Aunque la última palabra siempre queda en boca de cada jugador, tengo que decir que yo, personalmente, **no invitaría a nadie de mi círculo de confianza a emprender este viaje conmigo**. Porque tal y como podéis leer en el titular que da pie a estas líneas, soy el primero que me he topado con algo inesperado... Inesperadamente defectuoso. ■



Golden brown Pizza

por Gemma Ballesteros

Tras el incidente en Willamette y después de matar a 53.594 zombis en una ciudad en cuarentena, se hace menos duro si nos alimentamos con deliciosas Golden Brown Pizzas. Ya sabes que se corrompen en 4 horas, así que no dejes nada para el desayuno del día siguiente.

Necesitamos

- *450 gramos de harina*
- *300 ml de agua tibia*
- *1 cucharada de aceite de oliva*
- *15 gramos de levadura*
- *1 cucharada de sal*
- *1 cucharada de azúcar moreno*
- *Salsa de tomate al gusto*
- *200 g de queso rallado*
- *100 g de pepperoni en rodajas*
- *50 g de aceitunas negras*
- *50 g de pimiento verde*
- *20 g de cebolla*
- *2 cucharadas de maíz*

¿Vegano?

- *Sustituir el pepperonil por pepperoni vegano a base de proteína de soja.*





Empezamos disolviendo la levadura fresca en un vaso con los 300 ml de agua tibia y reservamos. Colocamos la harina con la sal y la cucharada de aceite de oliva y el azúcar en una fuente amplia y le integramos el líquido, removiendo en principio con una cuchara, hasta que la harina esté más integrada. Después sacamos la masa a la superficie de trabajo para amasar.



Esparcimos un poco de harina en la mesa y nos engrasamos las manos con un poco de aceite de oliva para trabajar la masa durante al menos 3 o 4 minutos.



Dejamos reposar la masa para que aumente su volumen. La introducimos en una fuente engrasada, pincelamos con aceite de oliva la superficie y tapamos con film transparente. Duplicará su volumen en una hora.



Mientras, preparamos los ingredientes: Hacemos una salsa casera con tomate natural, albahaca, orégano, sal, pimienta negra, aceite de oliva. También cortamos en tiras el pimiento y en rodajitas las aceitunas.



Una vez pasada la hora de reposo de la masa, la sacamos de la fuente y la amasamos durante un par de minutos. Dividimos la masa en dos mitades, para hacer dos pizzas. Engrasamos con aceite de oliva una bandeja de pizza (o una bandeja de horno) y estiraremos la masa sobre ella hasta cubrirla del todo.



Repartimos el tomate por la superficie y esparcimos todo el queso rallado, el pepperoni, las aceitunas, el pimiento, la cebolla y el maíz. Horneamos nuestra pizza a 160ºC durante 20 minutos, con calor arriba y abajo.

Abriendo página...

Metroid Prime 4, sombras, luces y sospechas



SERGIO C. GONZÁLEZ

Sergio es colaborador habitual en nuestro podcast *GTM Restart*, además de un enorme conocedor de la actualidad del panorama. Además, ¡corrige la revista!

Era viernes, cerca de la hora de comer y a punto de terminar la que para muchos fue la última semana laboral de enero. Algunos seguramente estaban empezando a pensar a qué iban a jugar durante ese fin de semana y, por qué negarlo, estimar cuándo íbamos a conocer la fecha de un **Nintendo Direct** que se estaba haciendo demasiado de rogar... ¿Veríamos *Metroid Prime 4*?

Y pasó. Pasó lo que todos los fans de Samus Aran esperaban; pero sucedió de la forma menos deseada, porque no nos confundamos: **que el desarrollo de un videojuego se tuerza es algo negativo**, un síntoma de que las cosas no estaban yendo por el rumbo correcto. Nintendo hizo entonces un ejercicio de transparencia y sinceridad que, a juzgar por las reacciones de la gente, un 95% de los espectadores del vídeo en ciernes, contra todo pronóstico, fueron positivas.

Dicho mensaje, capitaneado por el gerente de la División de Planificación y Desarrollo de Entretenimiento de la compañía de Kioto, Shinya Takahashi, vino a decirnos que tan esperado proyecto **se reiniciaba**. De cero. Que todo lo que se había hecho durante estos al menos dos años de trabajo pasaba a ser parte de la papelera de reciclaje y que sería ahora Retro Studios, autores de la trilogía original de *Metroid Prime*, quienes tomaban el timón del barco.

Según esgrimió, el estado actual del título no alcanzaba los estándares de calidad tan elevados que estimaba Nintendo para un proyecto de tal envergadura; así que no titubearon al tomar la decisión y eliminar de la ecuación cualquier posibilidad de ver el título en 2019 y posiblemente también en 2020. Toca esperar, pero **ahora son todavía más las preguntas y las dudas que nos hacemos.**

Porque la información alrededor del desarrollo de *Metroid Prime 4* ha sido muy escasa desde aquel mes de junio de 2017; por su parte, **la desinformación ha abundado** al hacer del condicional una costumbre, y de la especulación, un recurso fácil. Kensuke Tanabe, productor del título, trabajará ahora codo con codo con el estudio de Austin, quienes evidentemente han estado trabajando en algo durante este último lustro, pero ¿el qué? ¿Otro proyecto más cancelado? ¿Un videojuego ya listo pero guardado en la nevera para cuando Nintendo decida sacarlo a la luz? Eso importa poco, porque de facto sabemos que ahora el título está en buenas manos —a su currículo nos remitimos—.

Permitidme entonces centrar este *Abriendo Página* en la sospecha que ha circulado durante todo

este tiempo con el juego. Bandai Namco, concretamente su **división de Singapur**, sonó desde un primer momento a raíz de una publicación de *Eurogamer* en su división británica, donde el periodista Tom Phillips fue contundente al afirmar, en un perfecto tono deliberativo, que era Bandai Namco la encargada de ese proyecto en su división coreana. Pero al igual que él, fuentes consultadas por *GTM* también llegaron a la conclusión de que ese desarrollo pasó en cierto momento a manos de Bandai Namco Japan para que Singapore comenzase a trabajar en el que más tarde resultaría ser *Ace Combat 7*.

Démonos cuenta de una cosa: que una gigante como Bandai Namco tomase la decisión de delegar un encargo *first party* de Nintendo a una división localizada en otro país es **motivo suficiente para fruncir el ceño**. ¿A qué se puede deber algo así? Desde luego, a nada bueno.

"Un juego que factura mucho, pero vende poco"

En la investigación también encontramos un reporte de *Game Informer* que conviene con la información que nosotros pudimos manejar, y es que *Metroid Prime 4* estaba siendo un proyecto experimental con la colaboración entre varios estudios. Blanco y en botella. Pero hay más: el medio americano ponía el acento en que esos estudios, al trabajar de forma deslocalizada en diferentes países, estaban encontrando **muchas dificultades de comunicación**, adecuación con las fechas de entrega y formas de pensar. Diferentes idiomas, costumbres y metodologías se antojaron inabarcables para un título que estaba viviendo una situación de agonía por el constante cambio de manos.

Un punto en común identificado en los trabajadores de Bandai Namco Singapore a los que hemos seguido la pista desde este pasado verano es que todos los que ofrecen información sobre sus proyectos, sin excepción, terminaron de participar en ese juego sin nombre en algún momento de 2018.

Que Nintendo haya comunicado algo así en un escenario tan inesperado significa que la decisión no es deliberada, que venía de lejos; que ellos mismos eran conscientes de que para ser fieles consigo mismos y para con sus jugadores había que dar **un paso hacia atrás para poder seguir dando pasos hacia delante**. Mejor dejarlo claro desde principios de año y liberar 2019 de la especulación que continuar con una historia que ha girado en torno a un logo durante casi veinte meses.

Fuentes cercanas consultadas por *GTM* también aseguran que ***Metroid Prime Trilogy*** no solo está en desarrollo, sino que está hecho; es más, estaba planeado como uno de los grandes anuncios que Geoff Keighley tenía bajo la manga para su TGA 2018, pero cuando Nintendo estuvo convencida de la difícil noticia que iba a comunicar, decidió postergar el anuncio hasta un momento que desconocemos. Si esta cuarta parte numerada de la saga no va a llegar hasta dentro de dos o tres años, quizá no sea necesario apresurarse tanto para rescatar la trilogía original, puesto que pasaría mucho tiempo entre el *port* y la nueva iteración.

Pero no olvidemos algo, y me dirijo a todos los fans de la franquicia: ***Metroid* no es solo 3D**, sino que también cuenta con entregas 2D. No sería descabellado ni tampoco desacertado pensar en un movimiento como el de *Zelda* en Switch, que tras un mastodóntico proyecto como *Breath of the Wild* volverá ahora en la híbrida con un clásico llamado *Link's Awakening*. El «despertar» de Samus Aran en Nintendo Switch se va a seguir haciendo de rogar...

TORRE DE BARBS



RUBÉN MARTÍNEZ

Rubén es meticuloso, concienzudo y detallista. No le dice nunca que no a un buen reto y está hecho a superar cualquier tipo de desafío, tanto dentro como fuera de un videojuego.

Adaptación sobresaliente, aunque no perfecta

Baches de camino a Raccoon City

El *Resident Evil 2* de 2019 es un título excelso en prácticamente todos sus apartados. Esto es indiscutible. No obstante, cuanto más amas algo, **más posibilidades tienes de convertirte en su peor crítico**. Y no es necesariamente malo; cuando sabes que algo tiene potencial para ser algo mejor, **los errores más tontos son los que más te duelen**. Esto resumiría bastante bien cómo me siento con respecto al que probablemente sea el mejor *remake* jamás hecho, lo que afianza la posición de Capcom como la creadora por antonomasia de este tipo de productos.

Tanto *Resident Evil 2* (1998) como el *remake* de 2019 basan su narrativa en **dos posibilidades que dan lugar a cuatro escenarios diferentes** en total para los dos personajes: Leon y Claire. A grandes rasgos, y ciñéndome al plano estrictamente narrativo, la diferencia que hay entre el primer y el segundo escenario (a los que me referiré como «A» y «B») reside principalmente en quién llega antes a la comisaría de policía de Raccoon City. Esto hace que, de forma indirecta, **los escenarios B de ambos protagonistas sean más difíciles**, ya que se sobreentiende que, al tardar más tiempo al explorar las diferentes áreas del juego, el nivel de peligrosidad es mucho mayor al haber presentes más zombis y armas bio-orgánicas de la Corporación Umbrella.

En el título de 1998, una mecánica jugable llamada ***Zapping*** entrelazaba de forma bastante inteligente narrativa y jugabilidad. Por poner un par de ejemplos, ciertos enemigos u objetos con los que interactuamos en el escenario A **no aparecerán en el escenario B del otro personaje**. Nada de esto sucede en el videojuego de 2019, lo cual, a *priori*, es un paso hacia atrás. Los cuatro escenarios posibles (Leon A/B y Claire A/B) son, por tanto, **cuatro historias encapsuladas en sí mismas y totalmente herméticas**, sin ningún atisbo de que haya una interacción verosímil entre Leon A y Claire B, y viceversa. **En pleno 2019, es incomprensible que suceda esto**. Máxime cuando el resto de los apartados del videojuego ha sido cuidado hasta límites que rozan lo enfermizo.

Rizando aún más el rizo, las contradicciones entre ambos escenarios, que en teoría van de la mano, no se limitan únicamente al plano jugable, sino que en el plano narrativo también hay mucha tela que cortar. Además de lo anteriormente expuesto, hay interacciones con los personajes secundarios y con enemigos recurrentes como Mr. X **que son contradictorias y mutuamente excluyentes entre sí**.



Seamos honestos; no es un tema que haga que el juego automáticamente me deje de gustar, aunque sí que es cierto que, a este respecto, ***Resident Evil 2* representa una oportunidad desperdiciada**. Ya que se está revisitando la saga, ¿qué menos que hacer que no haya errores de ningún tipo en la narrativa, y que, además, esta vaya de la mano de la jugabilidad y el desarrollo de la aventura?

Lo que pido aquí no solo no es algo imposible, sino que **es algo que la propia Capcom ya ha hecho en el pasado** en otro título de la saga *Resident Evil*. En *Resident Evil — Code: Veronica*, este tema fue resuelto con bastante acierto. Estamos ante una historia lineal con dos protagonistas: Claire y Chris Redfield. Durante la primera mitad del juego nos metemos en el pellejo de Claire Redfield, quien debe, como no podía ser de otra forma en un título de esta saga, resolver todo tipo de puzles, gestionar eficientemente sus recursos —munición, objetos curativos...—, y lidiar como buenamente pueda con los zombis y demás abominaciones a las que se enfrente.

"La narrativa y la jugabilidad deben ir de la mano"

En la segunda mitad de este título, manejamos a Chris Redfield, quien **visita exactamente los mismos escenarios** que su hermana Claire, aunque cierto tiempo después. Para empezar, el hecho de que haya un lapso de tiempo entre ambas historias ya arregla cualquier posible problema de continuidad que pudiese haber a este respecto. Punto a su favor.

La cosa no acaba ahí, pues en este caso, **jugabilidad y narrativa van muy de la mano**, lo que hace que la experiencia de juego de *Code: Veronica* sea de las mejores de la saga para quien escribe estas líneas. Cualquier objeto que recojamos y utilicemos como Claire, como munición, o los tan codiciados *sprays* de primeros auxilios, desaparecerá por completo para Chris. No me quiero ni imaginar la cara que se le tuvo que quedar al primer jugador que pensara que la historia de Claire era sorprendentemente sencilla por la supuesta abundancia de recursos, los despilfarrase, y luego las pasase canutas jugando como Chris. Incido lo de la «supuesta abundancia» porque, efectivamente, todos los recursos que podemos controlar **están pensados para ser compartidos y gestionados eficientemente** entre los dos personajes, y no uno solo.

La cosa no acaba ahí. En un jocoso giro de los acontecimientos, esta cohesión entre la parte jugable y la narrativa llega incluso hasta el extremo demencial de **tener que deshacer con Chris ciertos puzles** que tuvimos que resolver en su momento controlando Claire.

Como veis, y, una vez expuesta mi tesis, es especialmente doloroso ver cómo en el *remake* de *Resident Evil 2* esta situación **no se ha llevado a cabo con la misma soltura** y el mismo acierto que en *Resident Evil — Code: Veronica*. Es algo que ya se ha hecho en el pasado. Y realmente bien, además.

No obstante, y volviendo al punto de partida, este «*Re2make*», como lo llaman algunos, **sigue siendo toda una lección en lo que se refiere a readaptar títulos** con prácticamente dos décadas de antigüedad tanto a un nuevo contexto como a las nuevas tecnologías. Recorrer de nuevo la comisaría de policía de Raccoon City estancia a estancia y sin tiempos de carga entre habitaciones, y sabiendo que Mr. X está al acecho con sus ominosas pisadas es una experiencia que, descrita en texto, no hace honor a la realidad. Debéis probarlo en vuestras propias carnes. Nunca antes pasar tanto miedo había sido, irónicamente, **una experiencia tan tremendamente placentera**. ■

EL REDUCTO DE SHANXI



PAZ BORIS

Una de las más grandes expertas en *Mass Effect* en el panorama español y reconocida periodista del sector. Sin embargo, su amor por la obra de BioWare palidece al lado del que siente por su perra Inna. Comandó la revista *Gamer*.

Los vicios que siempre han estado ahí

Piedras en nuestro tejado

La industria del videojuego, si bien joven en comparación con otras, lleva ya unas cuantas décadas en funcionamiento. Las suficientes como para poder apreciar los vicios que se han ido trasmitiendo de género en género, de plataforma en plataforma y de estudio en estudio. Aun con esos alardes tecnológicos que cada vez nos dejan más extasiados, las **maravillosas historias que nos llenan al alma** y las mecánicas tan divertidas como acostumbradas, el entorno que rodea a los videojuegos a veces parece empeñado en defender elementos de esta industria por el mero hecho de que siempre han sido así. Y no, amigos, así no es como se evoluciona.

Desde el crítico profesional de videojuegos con los textos y vídeos que publican, a la experiencia de los jugadores, con sus decisiones de compra y sus opiniones en internet, son los que ayudan a los estudios de desarrollo a descubrir cuáles son las mecánicas o elementos que más triunfan y cuáles son aquellas que es mejor dejar olvidadas. Manteniéndonos al margen de las campañas de boicot orquestadas por aquellos que defienden lo «políticamente incorrecto» (aunque hablaré de ello más adelante), movimientos de este tipo que han clamado su insatisfacción son los que han conseguido que compañías como Electronic Arts tiren de freno de mano en los micropagos, o que Ubisoft aprendiera que un producto anual sin calidad no compensa, en absoluto, las pérdidas económicas y de reputación. Sucesos como estos son un reflejo de **lo poderosa que puede ser la comunidad de jugadores** si se une para protestar, pero es una pena que esto rara vez ocurra y la mayor parte de las veces sea porque el principal afectado es el bolsillo.

La industria del videojuego tiene aún mucho que cambiar, principalmente en cuestiones de representación. Son muchas las voces, más o menos destacadas dentro de diversos campos del escosistema que compone la industria, las que han realizado continuas críticas a los tópicos sexistas, homófobos o racistas que arrastran los videojuegos desde hace décadas. Y siempre con el deseo de hacer de estos una experiencia aún mejor, independientemente del público receptor. Es una pena que cuando surgen reinvindicaciones de corte, por ejemplo, feminista, las masas acudan a vilipendiar a quienes se atrevieron a denunciar **un sesgo machista** en el videojuego. Aplíquese esto a cualquier otra reivindicación por la igualdad de representación. Es triste contemplar cómo rápidamente se forman



bandos en función de las simpatías hacia las personas que expresan su descontento en lugar de intentar profundizar en los argumentos que los apoyan. Es triste ver cómo, ultrajados por el «ataque» a sus queridos videojuegos, la comunidad recurre sin dudarlo al acoso, a las amenazas, al ridículo y la burla con tal de destruir esa voz que amenaza tan antiguas tradiciones de representación. Porque, por supuesto, aquellos estudios de desarrollo que se han atrevido (indignante que tenga que utilizar esta palabra) a mirar más allá del clásico protagonista masculino blanco y heterosexual para presentar protagonistas de cualquier raza, género u orientación sexual, son víctimas de los *Social Justice Warriors*, de la censura feminista y sus *White Knights* y de una agenda más centrada en la satisfacción de la moda actual que de defender los valores de los «verdaderos *gamers*». ¡Hasta Naughty Dog ha sido acusado de ello por la escena de Ellie en el baile cuando su sexualidad fue dejada bien clara en *Left Behind*! Es realmente triste que cualquier intento de hacer de los videojuegos y de la industria que los rodea un entorno mejor y más acogedor para todos, sea despreciado de una manera tan violenta y contundente en la mayor parte de las ocasiones.

"Los problemas no desaparecen ignorándolos"

A veces me da la sensación de que esta ira que tan rápido se desata entre ciertos sectores de la comunidad de jugadores procede de un complejo de inferioridad motivado por el menosprecio que los videojuegos han recibido a lo largo de los años por los medios de comunicación generalistas y profesionales de otros productos culturales. Que los videojuegos hayan sido acusados repetidas de desatar comportamientos violentos, de generar problemas de adicción o retrasos en el desarrollo cognitivo es algo que a todos los que sentimos pasión por ellos nos duele y nos puede afectar de manera personal por la imagen que otros están proyectando de nosotros mismos basándose en prejuicios. Es perfectamente comprensible que como jugadores, como profesionales, nos indigne la permanente **demonización de los videojuegos** y su uso como cabeza de turco ante tragedias que no tienen justificación. Pero hay una clara diferencia entre las motivaciones de aquellos que buscan el sensacionalismo o la justificación de acontecimientos extremos como crímenes en algo controlable y las reivindicaciones de aquellos que solo quieren ser tenidos en cuenta dentro de una cultura que les llena tanto como a cualquier otro jugador. El origen no es el mismo, en absoluto, y desde luego tampoco lo es su objetivo. Despreciar o atacar a aquellos que señalan aspectos mejorables no es otra cosa que tirarnos piedras en nuestro propio tejado.

Escuchémonos. **Intentemos comprender el porqué de estas reivindicaciones**, de un malestar que no nos afecta y que por ello nos puede resultar más difícil aceptar. Asimilar y comprender las realidades de otras personas, de otros colectivos, a veces es complicado porque nunca hemos experimentado sus problemas, pero eso no quiere decir que sea imposible. Dejemos de obcecarnos en la defensa absoluta en cualquier situación porque los videojuegos no son siempre el punto de mira de las críticas y los menosprecios. Aquellos que trabajan con los videojuegos, que disfrutan de ellos como un *hobby* y que se esfuerzan en señalar aspectos mejorables o que necesitan cambiar/desaparecer por ser claramente discriminatorios, no lo hacen con un ánimo destructivo. Sino con el claro deseo de empujarlos en una dirección que los lleve a ser su mejor versión. Somos muchos los que jugamos a videojuegos y nuestras perspectivas son únicas, pero no pasa nada por escuchar al que señala un problema. No siempre estaremos de acuerdo, pero siempre descubriremos algo nuevo. Y eso solo puede beneficiar a los videojuegos. ■

EL RINCÓN DE LA FURIA



I. ESPEJEL

La furia personificada dentro del seno de *Games Tribune*, crítico y sin pelos en la lengua. Detrás de su máscara se esconde un compañero de enorme corazón.

Sony busca hacer la competencia a Microsoft

PlayStation Now no es suficiente

El pasado mes de enero Sony anunció la llegada de PlayStation Now a nuestro país, aunque sin una fecha de lanzamiento estipulada. Dicho servicio, ya disponible en otros países, permitirá a los usuarios jugar en la nube al catálogo de juegos de PlayStation 2, PlayStation 3 y PlayStation 4, tanto en esta última consola como **a través de un PC con Windows**. Todo ello, previo pago de una suscripción anual, que en Estados Unidos es de 99 dólares al año. Actualmente, el catálogo cuenta con más de 600 juegos entre todas las plataformas ya mencionadas. Sin embargo, esta expansión del servicio a nuevos territorios me hace especular sobre el destino de la retrocompatibilidad en la próxima consola de Sony.

PlayStation Now es una gran idea para aquellas personas cuya primera consola sea PlayStation 4 o una hipotética PlayStation 5, dado que tendrán la oportunidad de jugar a los grandes éxitos de las pasadas generaciones. Por desgracia, para esos jugadores que llevan toda la vida fidelizados con las consolas de Sony y que han acumulado juegos durante años, **no me parece la mejor opción**. ¿Por qué voy a pagar por jugar en *streaming* a un título que ya poseo? A falta de que se anuncien las características de la próxima PlayStation, la retrocompatibilidad siempre ha sido un tema controvertido cuando se habla del producto estrella de la compañía japonesa.

En caso de que se confirme la ausencia de esa capacidad, estaríamos hablando de que los usuarios más fieles a la marca **son los más perjudicados**, ya que, a pesar de tener los juegos que ofrece el catálogo, tendrían que pagar por ellos igualmente. Irónicamente, creo que el mejor camino que podría llevar esta nueva plataforma es adoptar la estrategia de Xbox Game Pass: introducir nuevos lanzamientos en el precio de la suscripción. Si bien las comparaciones son odiosas, creo que ambos servicios **pueden ser complementarios**.

Desde mi punto de vista, el mejor escenario posible sería el lanzamiento de una nueva PlayStation con retrocompatibilidad incluida, así como un servicio PlayStation Now mejorado al más puro estilo Microsoft. De esta manera, la empresa se aseguraría el hecho de cubrir **todos los frentes posibles**, por no hablar de que contentaría a los usuarios que buscan una fusión entre un Game Pass de Sony y la posibilidad de jugar a sus antiguos juegos en formato físico.

Llegan los nuevos *Pokémon Espada* y *Pokémon Escudo* en un aura de conservadurismo

Pokémon, no me has emocionado

MIDNIGHT CHANNEL



JUAN TEJERINA

Juan es una de esas personas que nadie se explica cómo ha podido pasar la criba dentro del equipo. Se dedica a diseñar las portadas, refunfuñar cuando algo no le gusta, ¡y poco más!

No me has emocionado, Nintendo. Hace escasos minutos ha terminado la presentación de la que será la esperada **octava generación** de *Pokémon* y, he de reconocer, me has dejado un poco indiferente. Sé que **es pronto**, demasiado pronto, para juzgar. Y más aún con tan sólo siete escuetos minutos de una más escueta presentación, pero ¿sabes qué? **Podrías haberlo hecho mejor**, Nintendo.

Pokémon es la saga de mi vida, no en vano mi primer avatar en esta revista me vestía de entrenador Pokémon, y —*per se*— espero cada anuncio de la franquicia **como agua de mayo**. Conseguiste emocionarme con *Pokémon Sol y Luna*, que me parecieron **todo un atrevimiento** en cuanto a las consagradas e inamovibles mecánicas de la saga. Conseguiste **ilusionarme** con **el anuncio** de *Let's Go!,* donde vi un afán de mejora (aunque el juego se quedase en agua de borrajas). ¡Adiós a los combates aleatorios! ¡Te sigue tu Pokémon favorito! Sin embargo, **en este nuevo anuncio no me has dicho nada**. Sí, Galar es una región preciosa y el apartado estético del juego luce espectacular. Se siente una madurez que no sólo se refleja en la altura de los nuevos personajes, sino también **en el aura** que emana el propio juego.

Sin embargo, no he visto nada más allá. No he visto **nada nuevo**. He conocido a tres Pokémon iniciales muy monos (con sus tres tipos habituales) y poco más. Ninguna mecánica nueva, **ningún atisbo de evolución**. ¡Al contrario! He sentido **un proceso involutivo** que me asusta después de las grandes perspectivas que aventuraban *Sol y Luna* y *Let's Go!*

En esa rápida sucesión de imágenes ha habido tiempo **de lecturas y sublecturas**. Hemos visto un combate, sí, y ¿qué podemos interpretar de lo visualizado? Que, para comenzar, **vuelve el tedio de los combates aleatorios**. Que la estética de los enfrentamientos **se mantiene inamovible** desde *Pokémon Stadium*. Que los Pokémon, **casi estáticos**, lanzarán un puño al aire y este irá flotando hasta su enemigo en lugar de trabajar para que ese golpe impacte, **de verdad**, en el rival. Que volverán a asaltarnos **rivales aleatorios** al caminar, sin siquiera tener la necesaria posibilidad de decirles «**no**».

Decían en la presentación que éste era un *Pokémon* pensado para los jugadores más veteranos de la saga y me gustaría creerlo, pero ¿de verdad creen que los veteranos necesitamos **más de lo mismo**? Los veteranos necesitamos un *Pokémon* que sea a *Pokémon* lo que *Breath of the Wild* fue a *The Legend of Zelda*. ■


AQUÍ HUELE A PISTACHU MUERTO...
YO COMO NO TENGO NARIZ...
¿OIGA, NOS PODRÍA DECIR DONDE ESTÁ EL JEFE?
¡FALTARÍA MÁS!
SIGAN TODO RECTO, NO TIENE PERDIDA
VUESTROS ESTEREO-TIPOS...
...¡ME OFENDEN MUCHO!
UF, QUÉ ARDOR DE ESTÓMAGO
¡SÁLVESE QUIEN PUEDA!


KU,KU KU...
¡QUÉ MAJO!
SÍ, NO HAY QUE DEJARSE LLEVAR POR LOS PREJUICIOS...
OJO, QUE NOS ACERCAMOS AL JEFE
TODOS LOS JEFES FINALES SON UNOS HIJOS DE PERRA ILIANA
NO LO DIGO YO, ES UNA LEY UNIVERSAL...
LAS BRAGAS DE NAIRU!
¿¡QUÉ HAS HECHO DESGRACIADO!?
ADIÓS GRAN ÁRBOL MEKU...
¡RÁPIDO!
¡TENEMOS QUE ABANDONAR EL PAÍS!
¡NO IRÉIS A NINGUNA PARTE!
¡GLUPS!
JAUME FONT 2019
¡CONTINÚA EL MES QUE VIENE EN GTM!

¿Qué personaje secundario podría protagonizar **su propio videojuego**?

En toda historia hay uno o varios **personajes protagonistas**, pero luego están esos **secundarios** que en ocasiones pueden llegar a eclipsar a los principales. En cine y televisión ya no es raro ver los llamados *spin-off*, donde algunos de esos personajes protagonizan su propia trama debido al peso que cogieron en el producto anterior. ¿Esto podría ocurrir en el videojuego? De ser así, os lanzamos la pregunta.

«Tifa de Final Fantasy VII o Sadie Adler de Red Dead Redemption II».

—Leire Martínez *| Socia Digital #27*

Se me ocurren varios personajes interesantes capaces de protagonizar un videojuego, pero voy a quedarme únicamente con dos. Sumándome a la corriente de videojuegos **protagonizados por mujeres**, me habría encantado que **Tifa**, de *Final Fantasy VII*, hubiera tenido su propio videojuego; me da la sensación de que es un personaje con mucho trasfondo que podría haber dado mucho más de sí.

El otro personaje secundario que creo digno de ser protagonista es **Sadie Adler**, otra más de las muchas gratas sorpresas de *Red Dead Redemption II*, y cuya historia me habría gustado conocer y seguir.

«Morrigan podría tener un papel protagonista».

—David Juncà *| Socio Gold #197*

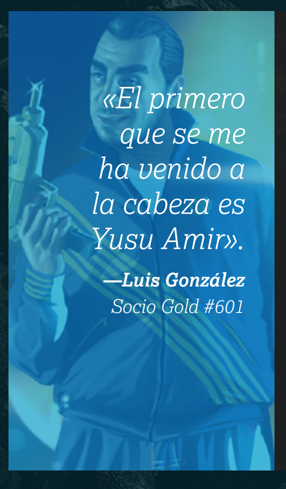
Morrigan de *Dragon Age* podría tener tranquilamente un papel protagonista. Es muy conocida en su saga, tiene historia propia, se la quiere y **desborda carisma**. El único problema es que te cargas la parte de crear un personaje propio típico de la franquicia, pero para eso están los *spin-off*. Yo no le haría precisamente ascos a un personaje **con tanto potencial**, a la vista está que a la mínima que se presenta la oportunidad BioWare siempre la ha recuperado

«Me encantaría ver a Elaine Marley como protagonista».

—Anna V. Teixidó
Socia Platinum #45

Pues a mí me encantaría que hicieran un juego protagonizado por Elaine Marley, de *Monkey Island*. En los videojuegos se la resume como «damisela en apuros», y a pesar de que tiene un **carácter muy fuerte y es mucho más hábil** que otros personajes de la serie, queda relegada a un simple premio y creo que se ha desaprovechado, porque sé que tiene mucho potencial.

Así que yo quiero ver la versión de Ron Gilbert donde describía a «El Gobernador» como alguien despiadado. Quiero saber **cómo se forjó su personalidad**, qué tesoros y aventuras surgieron navegando por diferentes islas, la historia de su familia; la veo **revelándose contra todo el mundo** y me la imagino dando calabazas a media isla y diciendo «¡Dejadme en paz, yo sólo quiero vivir aventuras!».



«El primero que se me ha venido a la cabeza es Yusu Amir».

—Luis González
Socio Gold #601

El primer personaje que se me ha venido a la cabeza es Yusuf Amir. Puede que a muchos no os resulte familiar, pero todos aquellos que hayan jugado a *Grand Theft Auto IV*, y más concretamente a su DLC, *The Ballad of Gay Tony*, reconocerán rápidamente a este personaje. Yusuf es un promotor inmobiliario en la ciudad de Liberty City con una gran fortuna. Es un personaje **con un gran carisma, que está muy mal de la cabeza** y que le gusta vivir al estilo de vida americano.

Como personaje, igual para un juego completo podría hacerse un poco pesado, **pero un DLC en el que cuente su historia** y ver cómo ha llegado al lugar en el que está podría ser muy entretenido. Creo que el mejor regalo para los seguidores de la saga de Rockstar sería un *crossover* entre Yusuf Amir y Trevor Philips... ¡La diversión está asegurada!

Solaire de Astora. Donde más lúgubre es el día y los pantanos albergan horrores, **cierto personaje que busca y busca su apreciado sol** mientras nos ameniza con tesón en grandes batallas dentro de la primera entrega de *Dark Souls*. Si se puede decir que secundaria es su odisea contra la locura, **no veo mejor candidato** a brindarnos una aventura tan majestuosa que consiga ascender un vinculo más intenso hacia uno de los universo que difícilmente olvidaremos los jugadores de esta saga. Recordando su característica armadura y equipamiento donde la luz enmarca su pecho y escudo, **difícil sería no alzar ambas manos** para celebrar un anuncio de tal magnitud.



«Solaire de Astora».

—Sergio de la Lama
Socio Gold #710

«¿Quién no quiere ver a Ciri manejando la espada?».

—Raúl García | *Socio Gold #835*

Cirilla (*The Witcher*). Aunque su protagonismo es relativamente notable en la última entrega, no deja de ser un personaje que me fascina. Desde el corto recuerdo de la infancia (esa niña revoltosa que se escapa de las lecciones) a cómo va evolucionando y huyendo de la jauría, **sin rendición y sin dejar que otros decidan su destino**. Una mujer libre que nos muestra cómo tiene los suficientes recursos para tener su propia historia personal, sin depender de Geralt u otros. ¿Qué mejor personaje para un mundo duro y cruel como es el de *The Witcher*? Además, **¿quién no quiere volver a ver a la joven Ciri manejando la espada contra enemigos humanos y no humanos?**

«Un Resident Evil protagonizado por Albert Wesker».

—Alejandro Álvarez | *Socio Gold #510*

Hay muchos personajes muy interesantes, pero sin duda, me gustaría un *Resident Evil* protagonizado por **Albert Wesker** cuando aún era un agente de Umbrella infiltrado en los STARS. Un juego con el aspecto y las mecánicas del *remake* protagonizado por Wesker situado en el periodo temporal **en el que las ratas esparcen el virus por la ciudad**... se me haría la boca agua. Ser testigo de los momentos en los que cae la comisaría, caen los laboratorios de la Mansión de Arklay, todo ello mientras manejamos a un personaje que va a entorpecer los esfuerzos de la policía por resolver la situación y traicionar a sus supuestos compañeros **podría dar mucho juego...**

GRACIAS POR TANTO

Este sueño no sería posible sin el apoyo de todos los héroes que, mes a mes, nos premian con su apoyo.

A todos, de corazón, gracias por permitirnos soñar.

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco J. Gil Macho
Félix Barrachina García
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco A. Fernández
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny J. Díaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
Jorge Sánchez Hernández
José Á. González Molina
Adrián González
Alberto García Domínguez
Adrián Torres Fernández
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Ramón José Rodríguez Heredia
Nazaret Nogueiro.
Ramiro Díez Villamuera
Ricardo Fernández Andrés
Iñaki Unanue
Iñaki Albizua Avelli
Rubén Costa García
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Rafael Rodriguez Concepción
Carmen Sánchez Matas
Félix Castillón
Mario García Soto
Sergio de la Cruz
Camilo Magdaleno Castro
Javier Ignacio Calvo Juan
José Antonio Marín López
Buru Aran
José Piqueres Torres
Daniel Serrano Ruiz
Jose Francisco Aranda
Juan Polo
Diego Giménez
Leo Tilie
Óscar Morcillo
Adrián Arbos
Daniel Simo
Joaquim Griñó
Alex Roncal
Santiago Yusta
Judit López
David Rubio Galán
Álvaro Miranda Ecalante
Samir Ashley Djeebet
Roger Sellares Llobet
Miguel Losa Crenes
Maria Victoria Gil Gajete
Miguel Covarrubias Brassesco
Daniel Dominguez Alvaro
Mikel Entrena
Christian Henares
Rubén Bellerín Banderas
Santiago García Gómez
Cristina Méndez González
Daniel Garrido Marcos
Sandro Brant Alonso
Carlos José Vinuesa Álvarez
Felix Diez Cerdá
Carlos Peinado
Juan Andrés Hurtado de Mendoza
Lorenzo Bravo Perez
Jose Juan Cañete Gonzalez

Socios Platinum

Raimon Martínez Prats
Julio Sanz Rubio
Sergio Sampedro Maestro
David Ruiz Vallejo
Marc Sánchez Martínez
Dennis Cuesta Peña
Pau Damià Olle Bou
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
David Oliva Tirado
Iván Marqués Marqués
Mª del Carmen Bellido Velázquez
Virginia Martínez Moya
Juan V. Herrera Ruiz
Antonio Mula Martínez
Sergio Bienzobas Cuenca
Mikel Thomen Pérez
Francisco J. García Utrera
Francisco García Manjavacas
Steven Castrillón Londoño
Alonso Pérez
Pedro Miranda Mendoza
Jonathan Rivas
Adrián Jiménez Salido
Manuel Hermida Ruido
Enric Llop Alonso
Alejandro García Rojo
Isidro Monroy Tejado
Albert Coch
Miguel Arán González
David Rodríguez Pérez
Jon Calonge
Sergio Serrano
Adolfo Fernández
David Da Silva Costa
Octavio Mercado
Antonio Valdepeñas
Desireé Calle
David Villegas Silva
Alejandro Bena
Anna - Victòria Teixido Torrus
Antonio Jesús Moreno Burgos
Víctor Muñoz
Francisco Fresno Contreras
Lluis Saguer Díaz
Jorge Peinado
Javier Gonzalez Novillo
Francisco Zenón Martínez Guirado
Pablo Fornali Manzanas
José Pascual
David Canela Lagunas
Antonio Asorey
Aythami David Caraballo Arrocha
Juan José Dolz Marco
Eric Benedí
Ricardo Vacas Romera
Pablo Corrales
Adrián Montalban
Alejandro Ruvalcaba
César García Pérez
Sergio Moreno
Daniel M. Díaz
Rodrigo Guarneros
Eduardo Moya
Gonzalo Balduvino
Kathrin Schlottbom
Jose Mejicanos
Elena María Aguilera
Julián Roncal
Samuel Oliver Ruiz
Marc Ferré Monné
Alberto Carrillo Pozo
Abel Algaba San Martín
Alex Jiménez
Alejandro Martínez Lerones
José Antonio Álamo Martín
Joshua Ricardo Pérez Berrios
Eva Varela Miranda
Ernesto Miguel Zamora
Miguel Ángel Ambrosio Sequera
Jugatxi Apodaca Martínez
Juan Felipe Molina Benito
Antonio Huet Moyano
Eric Dote Sillero
José Manuel Díaz Rubio
Borja Ibrahim Rodríguez Sánchez
David Yáñez Busto
Pablo Daniel Socorro Plaza
Lucas Silla
Héctor Cibanal Sánchez
Ángel Griñán Buendía
Jacobo de la Torre Fernández
Santiago Martinis
Adrián Valcárcel Velazquez
Yoshua Garcia Mogensen
Sergio De La Lama Álvarez

Socios Gold

Luis Sevilla
Héctor López
Juan A. Hurtado
Rubén Fúnez
Rafael Quintana
David Martínez
Miguel García
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
Valvanera Moreno
Óscar Villamuera
Guerra
Iván Fernández
Elba Vargas
Jonatan López Monzó
Eduardo Mendoza
Borja Rodríguez
Rafael Valencia
Sergi Parera
Albert Esteve
Pedro Herrero
Alfonso Correa
David Maldonado
Adrian Trigo
Xavier Solé
María García
Andrés Pitarch
Roque M. Guillén
Alejandro Cebrián
David Toledo
Jaime Calvo
Andrés Zamora
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Miriam Ranedo
Luis I. Roche
Didac Alonso
Óscar Bustos
Raúl Criado Rodríguez
Jordi Beltrán
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Rubén Martínez
Gabriel Pérez "El Tocu"
Jairo González
Steven Jiménez
Guillermo Mena Juez
Itzel Milla
Kilian Navarro
Adrián Arribas
Ismael Abad
Ismael Gutiérrez
Daniel Rojo
Cristian Cabrera
Jordi Llop
Francisco Florez
Valentin Rodal
Salgueiro
Eli López
Fanny Díez Hernández
Víctor Flores Pérez
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz
Ferrán Peruga
Adrián Jiménez
Sergio Delgado
Javier Hernández
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Pablo Molina
Dan-Bee Lee
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Jonathan Rodríguez
Arturo Sánchez
José F. Alonso
Javier Monfort
David Quiles
Adrián Calvo
Raúl Manero
Anchelotti di Funcia
Germán Martínez
Antonio Requena
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Cristian Fernández
José M. Arce
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Alberto Pérula
Jaime Revello
Daniel Villagrasa
Marc López
Marcos Guarde
Nacho Requena
José María Villalobos
Oriol Pardo
Jonatan Piqueras
Adrián López
Marçal Canals
Ángel Martínez
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
José C. Percho
David Martínez
Olga Bas
Gonzalo Muñoz
Antonio Ruiz
Daniel Mangas
Marc Reniu
Jesús Y. Torres
Andrés Viñau
Nacho Collado
Sergio Rincón
Rubén Díaz
Francho Calahorra
Javier Larrea
Luis Bayo
Lucía S. Saez
Víctor Conesa
Mau Rodríguez
José García
Carlos Letran
Felipe Lemus
Samuel Miravet
Patrick Svensson
Pilar Carrasco
Daniel Wikstrom
Fernando M. Alonso
Ignacio Lanza
Roque Lara
Luis J. Moreno
Daniel Zas
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Rubén Castro
Francisco M. Galindo
Asier Fernández
Rubén Pérez
Sergio Casado
Daniel Ramos
Marc Rabaseda
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cia
Ramón Fontecha
Sara Costa
Daniel Retamero
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Albert Marx
Javier Fraga
María Sánchez
Marco Cruz
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Ana de la Calle
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Iván Gámez Fuentes
Carlos Morales
Jose David de la Rosa
Alejandro Suárez
Jota Delgado
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Roger Larriba
Francisco Lorente
Canovas.
José M. López
Antonio Crespo
Juan Manuel Gómez
Francisco Lafont
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Carmen Zúñiga
Tamara Prieto
David Juncà
Marc Domingo
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
David Cruz
Eusebio Villaverde
Samuel Hernández
Pedro Ruiz
David Arratia
Francisco Delmiro
Sergio Pera
Rafael Martin Morales
Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña
Jordi Roig
Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual
Carlos Barba
Carlos Suárez
Sergi Paniagua
Daniel de Blas
Adrián Granados
Xavier Gras
Carlos Fernández
Cristina Jiménez
Germán Álvarez
Raquel Díaz
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
Jorge Almenta Pulido
David Armijo
Victor Gómez
Jose Luis Acosta
Enrique Pastor
Christopher Pardines
Daniel Jesús Hernández
Manuel Castillo
Alfredo Lamana
Víctor López
MPGaming
Gemma Ara
Sir Jordi Escobar
Felipe Ubierna
David Cervera
Juan J. Medina
Alfredo Crespo
Pedro Antonio Guasp
Denny Soto
Álex Moya
Jerónimo Urquiza
José M. Muñoz
Sergio Iglesias Traviesa
Vicenç Sanz
Francisco González
Alejandro Fernández
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Jose Pedro Micol Vigil
Carlos García Vázquez
Daniel García
David Rascón
David Delgado
Asier Hernández
Cristina Álvarez
Xavier Bacardí
Cristina Simón
Aarón Ramos
Pablo José Fernández
Belén Muñoz
Alejandro de la Fuente
Jordi Carrés
Salva Fernández
Victor Manuel Ruiz
Roberto Alejo
Nuria Taboas Ibars
José Barreiro
Guillermo Siliuto
Alexis Moevius
Daniel Sandoval
Cervello
Ana Martínez
Pablo Seara
Alvaro Estrada
Albert Gallego Garcia
Iñigo Daniel Maroto
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Jonathan Sutil
José M. Castro
Moisés Sánchez
Arán Castellà "La Llave"
José Carlos García
Adrián Buján Ro-
driguez
Guillermo Paredes
Endika Zuazo
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Xavi Vendrell
Francisco Patiño
Damaris Herrera
Miguel Churruca
Diego González
Mario Vadillo
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
Jesús Hormigo
David Luque
Mario Arroyo
Virginia Guitiérrez
Carlos Castillo
Albert Pero
Antonio Limón
Zuhaitz Uli
Diego Oubiña
Alberto J. Etcheverry
Jorge Bermúdez
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Antonio Florentino
Carlos A. Rosendo
Alejandro Redondo
Luis Esteve
Jordi Torra
Marco A. Barón
Lidia E. Álvarez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Iván Torrijos
Urko Rivas
David V. Pradillo
Juan R. Martínez
Ricardo Arias
Ángel Colom
Diego Pérez
Enrique Casado
Guillermo Aparicio
Laura J. Gómez
Álvaro M. Guiñón
Jesús Armario
Marcos Fernández
Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral
Juan Manuel Luengo
Salvador Beato
Alejandro López
Alberto A. Sánchez
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
David Montero
Ismael López González
Álvaro Ventura
Raúl Ruiz
Juan C. Girón
Sergio Fernández
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Luis D. Servián
Javier Soler
María Calvo
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Alejandro Roces
Raúl Naharro
Luis Alfaro
Albert Coch
Manuel Peña
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
José A. Ramos
Benjamín del Valle
Ismael Madroñal
Daniel Lobo
Albert Badía
Joshua Rebollo
Miguel Á. Rodríguez
Gonzalo Sánchez
Innoarea Projects
Joshua Guasch
Adrián Marcelo
Jesús Grimaldi
David Reyes
Arturo González
Ana Zárate
Pedro J. Bernal
Andrés Chacón
Matías Jesús Fernández
Pablo Soler
Miguel Jaume
Carlos Zamora
Igor Fernández
Juan A. Morante
Gabriel Ferreiro
Roberto Gualda
Albert Manjon
Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Martín Carrera
Joaquín Nieto
Alba Ruiz Noguera
Andreu Soronellas
Alberto Venegas
Mario Gómez
Juan C. Boutellier
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Daniel Fernández
Antonio F. Hodas
Daniel Moreno
David Carballo
Antoni Mesquida
Federico Alarcón
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Miguel Rueda
Javier Fernández
Adrián González
Àgata Soler
Razvan Arato
Pablo Vázquez
Iván Torres
Víctor M. Fernández
Óscar González
Gonzalo Romero
Javier Molina
Fran Artilles
Jesús Chaparro
Juan Fco Melgar
Javier Ruíz
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Víctor Ramos
Salvador López
Joan Masanes
Alfred Velaza
Andrés Vázquez
Sergio Calvo
Sergio García
Ignacio de los Santos
Sandro Chinea
Gonzalo Valdivieso
Sergio González
Anaïs Galván
Carlos Pereiro
Roberto Fernández
Cristina Almansa
Iván Córdoba
Gema A. Zamorano
Ramón Fernández
Hector García
Guillermo Souto
Carlos Aramendía
Mario Pinto
Samuel Morales
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
Iván López
Juan Marcos
Gabriel Cruz
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Carlos Forcada
Juan M. Alguacil
Aitana Rama
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Jorge García Vega
Sergi Busquets

Luis Rodríguez
Beatriz Sánchez
Lydia Muñoz
Montserrat Rafael
Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós D. Dionis
Alfredo Garrido
Daniel Abeledo
Antonio Acuña
Andrew Lamas
Adrián Paraíso
Álvaro Casanova
Alejandro Outeiriño
Marc Vilajosana
Francisco J San Nicolás
Luis Yáñez
Alejandro Álvarez
Daniel Martín
José L. Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor
Javier Paz Giménez
Edgar García
Xabier Linazasoro
Francisco J. Fernández
Diego Mellado
Francisco J. Antúnez
Enrique Gutiérrez
Raúl Zori
Rubén Naya
Nicolás Jiménez
Antonio Gila
The Game Kitchen
Fernando J. Navarro
Antonio Rubio
Diego Novoa
Pablo Fernández Bravo
Plácido Torres
Pablo Alonso
Rubén Roca
Fermín Ruíz
Rubén García
Alejandro Barrachina
Alberto Ramírez
Rubén Sarmiento
José M. Vilchez
David Collado
Alberto Cano
Gonzalo Mendoza
Víctor González
Enrique Lagares
Jorge Iglesias
María Molinos
Adrián García
José D. Hernández
Carlos J. Huidobro
Enrique Checa
Fermín Conejo
Alberto Bodero
Mariano Altable
Jordi Llopis
Francisco J. del Rosal
Sara Carballo
Adrian Del Pino
Sergio C. González
Antonio Gallardo
Anabel Cubaró
Andrés Aguilar
Borja Zanón
Diego Bermejo
Ramses Brumos
Arnau Molera
Manuel Yacobis
Marcos Martín
Rubén Pico
Carmen Brasa
Javier del Oso
Jesús García
Ángel M. Montero
Omar A. Choy
Andrea Asensio
Marcelo Esteves
Isaac Díaz
Daniel Sellers
Alfonso Gonzalo Moreno
Ibán Redondo
José M. Valera
Pablo de Manuel
Iván Zahinos
Julián J. Rodríguez
Noemí Martín García
Daniel Fernández
Eloy Escrihuela
Adolfo Gomiz
Sandalio J. González
Aitor Coves
Javier de Lucas
Carlos Fernández
Luis González
José Rodríguez
Javier Moreno
Alejandro Olmedo
Unai Beitia
Álvaro Martínez Peral
Ignacio Clemente
Roberto Arturo Cabrera
Luis Albarrán
Tony Cuevas
Javier Untoria
Miguel Á. Alfaro
Daniel Jiménez
Pablo S. Giorgi
Iván Lobato Parrado
Jose M. Galian
Alejandro Reinosa
Armando González
Roque Carrillo
Alfonso Lázaro
Adrián Ribera
Julio Alberto Polanco
Cisneros
Luis Hervas
Olaf Meneses
Samuel García
Hugo Fons
Daniel Pineda
Jesús López
Samuel Álvarez
Antonio Baeza
Hugo Albes
Jose Rodriguez Chimeno
Iván Román
Francisco L. Gutiérrez
Marcel Serrano
Cristina Ferragut
Antonio Aleña
Xende Rodríguez
Mikel González
Juan C. Suárez
Luis Alvar
Javier Valor
Rubén López
David Melero.
JanduSoft
Antonio M. Alarcón
Felipe Rojo
Oscar Conde Amor
Mireia Rojas
Sergio de la Calle
Rubén Simó
Juan F. Vicaria
Oliver Perez Pozo
David Modesto
Manuel Díaz
Diego Carceller
Iyari D. García
Germán Torres
Lucas Jiménez Rodríguez
José F. Orellana
Juan G. Rebolo
MondoXbox
Pablo Garitano
Sergio Calzada
Jorge Cuairán
Juan Modino
Gonzalo Sánchez
Sergio Salmerón
Enric Segalà
Adrián Porcel
Yolanda Pérez
Manuel Girela
Ana I. Sánchez
David Gómez
Daniel Ramirez
Adrián Rangel
Lazaro di Tiore Apolskis
Rubén Romero
Francisco Navea
Marina Martínez
David Sánchez-Migallón
Óscar Durán Barrio
Mario González
Saúl Martín
Jesús Abel
Juan A. Lorente
Juan M. Espárrago
Maimax
Eduardo J. García
Juan Carlos Ruíz
Fernando Morillo
Roberto Torres
Jose Manuel Camacho
Rosa Almazan Urbaneja
Josefa Riquelme
Miguel Castellanos
Idoia Suarez
Francisco B. Flores
Luis Alonso
Alejandro Navarro
Juan Montes
Ángel Pancorbo
Javier Rueda
Israel Ruiz
Basilio Hernández
Raúl Ureña
Daniel Segura
Marina de la Torre
José Rivero
Joaquín Serrano
Javier López Villar
Carlos García de Sosa
Alberto Martínez
Gorka Herrero
Francisco Javier Romero
Albert Andreu Victoria
Diego Riesgo
Álvaro Ugarte
Víctor Antonio Cantó
Juan Luis Milán
Alberto Carrion
Hugo Sanjuán
Carlos Belmonte
Sonia Gómez
Alejandro Jorques
Loli Carrasco
Alberto Hernanz Menchero
Alejandro Balbuena
Manuel F. Quesada
Gonzalo Fuente
Miguel Á. Escudero
Marta González
Francisco Valverde
Víctor Martínez Álvarez
Mariano Fernández
Sergio Rodríguez Morales
Víctor M. Zurro
Raúl Rubio-Munarriz
Maria J. Sagra
Juan A. Bandera
Felipe Piña
Marta Sigueros
Elena Galán
Guillermo Murillo
Agustín Navarro
Cristina Sicre
Ángel Fernández
Javier Marín
Arnau Baeta
Jose Domingo Luque
Miguel Cogolludo
Cristina Verano Rosso
Rado Svicin
Óscar López
Albert Rodríguez Budia
Pablo Ariza
César Murillo
Juan José López Reina
Joel Casado
Francisco J. Iglesias
Silvia C. Díaz
Santiago Morales
Noelia Hidalgo
Sofía González
Julio Carmona
Daniel Valenzuela
Arturo Pérez Ortega
Alberto Burgos
Tony Rosón
Alberto Fuentes
Javier Marín Cobos
Pablo González Taboada
Angel Armenta
Asier Rodrigo
Francisco J. Moreno
Gonzalo Bielsa
Carles Llusa
Carlos Jordan
Jose Antonio Caravaca
Javier Gavilan
José Carlos Entrena
Antonio Jesús Fernández
Juan David Ramírez
Juan Carlos Pérez
Jaime Sánchez
Gerard Martí
Francisco Javier Sánchez
David Abelairas
Pedro Jose Atenza
Raúl García Bravo
Ana María García
Ignacio Ortega
Jesús David Brigido
Raúl Ugarte Lodeiro
Antonio Cano
Víctor Castilla
Diego Bonilla
Carlos Ángel
Josu Puente
Iván Masedo
Héctor Hierro
Jonatán Huertas
Manuel Reyes
Fernando González
Francisco Javier Sosa
Luis González
Andrés del Barrio Pérez
Sergio Alonso
Raúl Calzada
Andres Martin
Cristian Blanco
Pedro Aroca
Adrián Castillo
Daniel Serrano
Juan José González
Mickael Vavrinec
Jose David Cañada
Daniel Sánchez
Adrián Gómez del Pozo
Jorge Antonio García
Ancor Ramos
Jordi Cebrián
Cristian Gómez
Aitor Pastor
Alba Esteban
Óscar Aparicio
David Paz
Juan Carmelo
Alvaro Gutierrez
Francisco Vila
Ángel Carrasco
Brais Vidal
Pablo Contreras
Rubén Acebal
Pablo Nuñez
Israel Calderón
Alexis López
Francisco José Cuesta
Adrián Hernández
Eduardo Robles
Gaizka Mata
Oriol Jiménez
Carlos Ramírez
Eva Farto
Marcos Sevillano
David Morales
Elena Asensio
Alejandro García
Sara Parra
Pedro Rosa
Manuel Cruz
Álvaro Martínez
Óscar Costa
Alejandro Alcolea
José Manuel Toledo
María Noelia Santiago
Ángel Villanueva
Hernan Carlon
Kevin Rovira
Adrián Hernán
Juan Antonio López
Iker Nasarre
Francisco Salas
Adrián Fabregat
Alberto Salguero
Alberto Alguacil
Eloi Puigferrer
José Breso
Juan Vicente Carrio
Jacobo Martín
Eugenio Estrada
Diego Ferreiro
Sheila Mellado
Nicolás Babot
Sergio García
Sergio Ferreira
Daniel Rodríguez
Víctor Manuel Fernández
Juan Miguel Fuentes
Julio Cortés
Daniel Comeche
Ramón Domec
Daniel Cobo
Carlos Segura
Iván González
Manuel Navas
Cristian Gerhardt
Rafael Rodríguez
Sergio Cristauro
Jon Viar
Ignacio del Corral
Miguel Castro
José Alberto Martín
Sergio Moya
Oscar Hernandez
Judit Jiménez
Angel Alvarez
Marcelo Cañero
Demetrio Muñoz
Francisco Aguilera
Marcos Casal
Santiago Garcia
Sergio Martín
Sergio Fernández
Víctor Sánchez
Juan Palacios
Raúl de la Villa
Gonzalo Hernández
Wilfredo Bañares
Manuel Reyes
Unai Etxeberria
Carlos Javier Hernández
Manuel Gil
Ricardo Núñez
José Martínez
Sergio Franco
Omar Herrera
Albert Mercade
Francisco Javier Rodríguez
Emilio Toscano
Isaac Álvarez
Marc Fernández
Álvaro Estévez
Iván Alcazo
Jesús Enrique Coloma
Antonio Rivas
Alfonso Ruíz




靈氣
GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM
9 788494 974151